

528,101

(12)特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

Rec'd PCT/PTO

16 MAR 2005

(43) 国際公開日
2004年4月1日 (01.04.2004)

PCT

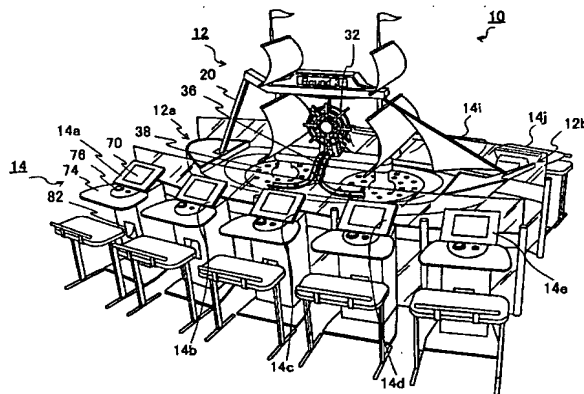
(10) 国際公開番号
WO 2004/026418 A1

- (51) 国際特許分類: A63F 3/06, 5/02 (72) 発明者; および
(21) 国際出願番号: PCT/JP2003/011439 (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 豊田 博文 (TOY-
ODA, Hirobumi) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都江東区有
(22) 国際出願日: 2003年9月8日 (08.09.2003) 明3丁目1番25号 Tokyo (JP).
(25) 国際出願の言語: 日本語 (74) 代理人: 正林 真之 (SHOBAYASHI, Masayuki); 〒171-
(26) 国際公開の言語: 日本語 0022 東京都豊島区南池袋3丁目18番34号 池袋シテイ
ハイツ701 Tokyo (JP).
(30) 優先権データ: 特願2002-270677 2002年9月17日 (17.09.2002) JP (81) 指定国 (国内): AU, JP, US, ZA.
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): アルゼ (84) 指定国 (広域): ヨーロッパ特許 (AT, BE, BG, CH, CY,
株式会社 (ARUZE CORP.) [JP/JP]; 〒135-0063 東京都 CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC,
江東区有明3丁目1番25号 Tokyo (JP). NL, PT, RO, SE, SI, SK, TR).

[続葉有]

(54) Title: GAME MACHINE AND PROGRAM

(54) 発明の名称: ゲーム機及びプログラム



(57) Abstract: A game machine comprising a means for discharging lottery balls entering a plurality of lottery holes, respectively, to the outside, a collecting passage bonded to the housing and capable of passing the lottery balls discharged by the lottery ball discharging means, a means communicating with the collecting passage and storing the lottery balls discharged by the lottery ball discharging means through the collecting passage, a gate provided to be opened/closed freely between the collecting passage and the lottery ball storing means, a means for controlling the opening/closing of the gate, a means for charging the lottery balls stored in the lottery ball storing means into the plane section of the housing, and a means for controlling inclination of the housing, wherein inclination of the housing is controlled by the inclination control means such that the collecting passage inclines downward in the direction provided with the gate and the gate is opened by the gate control means, thus leading the lottery balls existing in the collecting passage to the lottery ball storing means. The game machine, e.g. a bingo game machine, is thereby simplified without sacrifice in real feeling of the game.

(57) 要約: ベース体を左回り及び右回りに回転可能に制御する回転制御手段と、前記ベース体を回転させた場合における方向ベクトルと略同じ方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球導入装置と、当該第一の抽選球導入装置に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球導入装置と、前記第一の抽選球導入装置及び第二の抽選球導入装置のいずれかから抽選球を投入させる抽選球投入手段と、前記抽選球投入手段により前記第一の抽選球導入装置及び第二の抽選球導入装置のいずれかから抽

[続葉有]

WO 2004/026418 A1



添付公開書類:

— 国際調査報告書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

選球が投入されたかを検出する抽選球検出手段と、を備え、前記ベース体制御手段は、前記抽選球検出手段により検出された結果に基づいて、前記ベース体を回転させる方向を決定する機能を有する。これによって、ビンゴゲームのようなゲーム機において、抽選球を投入直後には抽選穴に入いることを防止するとともに、遊技者の興趣を永続させ得るゲーム機を提供する。

明 細 書

ゲーム機及びプログラム

5 技術分野

本発明は、ゲーム機及びプログラムに関するものである。

背景技術

従来から、マトリクス状に割り当てられた各マス目に各種の識別情報が付されたビンゴカードを用い、抽選により当選した識別情報が該当するマス目に穴をあけ、縦、横、斜めのいずれか一行について早く穴をあけて揃えてあがった者を勝ちとするビンゴゲームが行われている。

このようなビンゴゲームのルールは簡素であるが、一回の抽選のみで結果がわかるゲーム方法とは異なり、なかなかビンゴカードに穴が開かないといった焦りや、あと1つで1列が完成して“あがり”となるという期待感を持たせる効果があり、年齢、性別を問わず多くの人々に親しまれている。

このビンゴゲームは通常は紙製のビンゴカードが用いられるが、このゲームを模した電子制御のゲーム機（例えば、特許文型1参照）も種々開発されている。このようなゲーム機では、その表示装置にビンゴカードを表示し、抽選により当選した識別情報がそのビンゴカード上に存在するとき、そのセルを有効化して、他のセルと識別可能に表示する。

また、このようなゲーム機は、一般に、識別情報を付した複数の抽選穴から抽選球を抽出することによって、その抽出された抽選球の識別情報に対応するマス目を有効化するような構成のゲーム機（所謂、抽選球抽出タイプ）と、特開2001-161888号公報に示すように、識別

情報を付した複数の抽選穴を抽選盤の外方に設け、その抽選穴に抽選球が停止した場合に、その抽選球が停止した識別情報に対応するマスをも有効化するような構成のゲーム機（所謂、ルーレット盤タイプ）とに大きく分けることができる。また、このようなゲーム機において、ビンゴゲームの単純なゲーム性を打破するために、多くの識別情報を用いることによって、例えば、配当に幅を持たせる等、興趣の増大を図ることが望まれている。

しかしながら、上述した抽選球抽出タイプの上述したゲーム機では、ゲームプレイヤーの所望とする抽選球を多くの抽選球の中から探し出すことは容易なことではなく、ビンゴゲーム特有の面白味を損ねるおそれがあり、多くの識別情報を用いることは特に適していなかった。一方、ルーレット盤タイプのゲーム機においては、多くの抽選穴を設けるために、抽選盤のサイズを大きくすることも考えられるが、ゲーム場における設置スペース等の観点からして、抽選盤のサイズを大きくすることは望ましくなかった。

発明の開示

本発明の目的は、多くの抽選穴を設けることができ、設置スペースの有効利用ができるゲーム機及びプログラムを提供することである。

より具体的には、本発明では、以下のようなものを提供する。

（１） 複数の抽選穴が設けられ、抽選球を転動可能な面部を有する複数の抽選盤と、前記抽選盤における複数の抽選穴の夫々には抽選結果を決定するための識別情報が対応付けられており、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、当該抽選球が入った複数の抽選穴のいずれかに対応付けられた識別情報に基づいてゲームの結果を決定するゲーム結果決定手段とを備えたことを特徴とするゲーム機。

上述した発明によれば、複数の抽選穴が設けられ、抽選球を転動可能な面部を有する複数の抽選盤を備えたので、多くの抽選穴を設けることに伴って、無駄なスペースを取ることなく、ゲーム場における設置スペースを有効に利用することができる。これによって、多くの抽選穴を設けることができ、例えば、配当に幅を持たせる等、興趣の増大を図ることができる。

(2) (1)に記載のゲーム機において、前記ゲーム結果決定手段は、前記抽選盤における複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、当該抽選球が入った抽選穴に応じて複数の符号から構成される識別情報を選択する識別情報選択手段と、前記識別情報選択手段によって選択された識別情報に基づいて、ゲームの結果を決定するゲーム制御手段とを備え、前記複数の抽選盤は、当該複数の抽選盤における複数の抽選穴に、前記複数の符号のいずれかが同種である識別情報を割り当てたものであることを特徴とするゲーム機。

上述した発明によれば、複数の抽選盤において、複数の符号のうちのいずれかを同種とするため、抽選球が転動する場所を視認することによって、ゲームプレイヤーの所望とする識別情報を容易に認識させることができ、より一層、焦りや期待感を持たせることができ、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。

(3) (1)又は(2)に記載のゲーム機において、前記複数の抽選盤を有する筐体と、前記筐体を傾動させる傾動制御手段とを備え、前記傾動制御手段によって前記筐体が傾斜されることに応じて、前記複数の抽選盤を渡って抽選球が転動することを特徴とするゲーム機。

上述した発明によれば、筐体の傾動により複数の抽選盤の転動に影響を与えることとなり、例えば、複数の抽選盤に渡って転動を行う等、予測のつかない斬新なゲームを提供することができ、ゲームに対する興趣

の向上を図ることができる。

(4) 抽選球を転がすための面部、当該面部に設けられた複数の抽選穴を有する抽選盤と、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った抽選穴に基づいてゲームの結果が決定されるゲーム結果決定手段と、前記抽選盤を左回り及び右回りに回転可能に制御する回転制御手段と、前記抽選盤の回転に対する方向ベクトルと略同じ方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球投入手段と、当該第一の抽選球投入手段に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球投入手段と、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球を投入させる制御を行う抽選球投入制御手段と、前記抽選球投入制御手段により前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球が投入されたかを検出する抽選球検出手段とを備え、前記回転制御手段は、前記抽選球検出手段により検出された結果に基づいて、前記抽選盤を回転させる方向を決定する機能を有することを特徴とするゲーム機。

(5) 抽選球を転がすための面部、当該面部に設けられた複数の抽選穴を有する抽選盤と、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った抽選穴に基づいてゲームの結果が決定されるゲーム結果決定手段と、前記抽選盤を左回り及び右回りに回転可能に制御する回転制御手段と、前記抽選盤の回転に対する方向ベクトルと略同じ方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球投入手段と、当該第一の抽選球投入手段に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球投入手段と、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球を投入させる制御を行う抽選球投入制御手段とを備え、前記抽選球投入制御手段は、回転制御手段により抽選盤が回転された方向に基づいて、前記第一の抽選球投入手段及び前

記第二の抽選球投入手段のいずれか一方から選択的に抽選球を投入させる制御を行う機能を有することを特徴とするゲーム機。

(6) (4)に記載のゲーム機において、前記回転制御手段は、前記抽選球検出手段により前記第一の抽選球投入手段から抽選球が投入された5と検知された場合には、前記抽選盤を右回りに回転させる一方、前記抽選球検出手段により前記第二の抽選球投入手段から抽選球が投入されたと検知された場合には、前記抽選盤を左回りに回転させる制御を行う機能を有することを特徴とするゲーム機。

(7) 抽選球を転がすための面部、当該面部に設けられた複数の抽選穴を有する抽選盤を備えたゲーム機に対して、当該複数の抽選穴のい10ずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った複数の抽選穴の各々に基づいてゲームの結果が決定されるゲーム結果決定ステップを実行させるためのプログラムであって、前記ゲーム機は、抽選盤を回転させる回転駆動手段と、前記抽選盤の回転に対する方向ベクトルと略同じ15方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球投入手段と、当該第一の抽選球投入手段に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球投入手段と、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球が投入されたかを検出せしめる抽選球検出手段とを備えたものであり、前記プログラムは、前記ゲーム機に20対して、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球を投入させる抽選球投入ステップと、前記抽選球検出ステップにより検出された結果に基づいて前記抽選盤を回転させる方向を決定する回転方向決定ステップと、前記回転方向決定ステップによって決定された方向に、前記抽選盤を回転させる制御を前記回転駆動手段に対して25て行う回転制御ステップとを実行させるものであることを特徴とするプログラム。

上述した発明によれば、抽選球の投入方向と、抽選盤の回転方向とが略一致することとなり、抽選球の速度がすぐに遅くなることはなく、簡単に抽選球がすぐには抽選穴に入らないようになるため、抽選球の入る抽選穴が予測されにくく、焦り、期待感が一層増大し得るゲームを提供
5 することができる。また、抽選盤を左右両回りに回転させることにより、ゲームにバリエーションが増え、ゲームプレイを飽きさせない。

また、第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段は、抽選球を所定の速度で投入するものとしてもよく、抽選球の速度を考慮しなくても、抽選球がすぐには抽選穴に入らないようになる。このため、抽選球
10 の入る抽選穴が予測されにくく、焦り、期待感が一層増大し得るゲームを提供することができる。

図面の簡単な説明

図 1 は、本発明の好ましい実施形態によるゲーム機の概観を示す斜視
15 図である。

図 2 は、図 1 のゲーム機における帆船型抽選機の断面図である。

図 3 A は、図 1 のゲーム機における抽選盤付近の拡大図である。

図 3 B は、図 1 のゲーム機における抽選盤付近の拡大図である。

図 3 C は、図 1 のゲーム機における抽選穴の拡大断面図である。

図 4 A は、図 1 のゲーム機における抽選球受け部付近の平面概略図で
20 ある。

図 4 B は、図 1 のゲーム機における抽選球受け部付近の平面概略図である。

図 5 は、図 1 のゲーム機における個人用遊技操作部の一部の拡大図で
25 ある。

図 6 は、図 1 のゲーム機を制御する主制御回路と、これに電氣的に接

続されている周辺装置とを含む回路構成を示すブロック図である。

図 7 は、図 1 のゲーム機で使用される符号コードと符号とを対応させるためのデータシートである。

図 8 は、図 1 のゲーム機の表示制御装置を示すブロック図である。

5 図 9 は、図 1 のゲーム機の画面表示例を示す概略図である。

図 10 は、図 1 のゲーム機の画面表示例を示す概略図である。

図 11 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

10 図 12 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 13 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 14 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

15 図 15 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 16 は、図 1 のゲーム機において実施され得る制御処理例のフローチャートを示す。

図 17 A は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

20 図 17 B は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 17 C は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 17 D は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 17 E は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 17 F は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

25 図 17 G は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 17 H は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 7 I は、図 1 のゲーム機の抽選球待機部の拡大図である。

図 1 8 は、本発明の好ましい実施形態によるゲーム機の概観を示す斜視図である。

図 1 9 は、図 1 8 のゲーム機の抽選機における概観を示す縦断面図である。

図 2 0 は、図 1 8 のゲーム機の抽選球受け部の上面図である。

図 2 1 は、図 1 8 のゲーム機の抽選機の上面図である。

図 2 2 は、図 1 8 のゲーム機の抽選盤の斜視図である。

図 2 3 は、図 1 8 のゲーム機の抽選盤の上面図である。

図 2 4 A は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 4 B は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 4 C は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 4 D は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 4 E は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 4 F は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 4 G は、図 1 8 のゲーム機における第 2 の回収通路の概観を示す縦断面図である。

図 2 5 は、図 1 8 のゲーム機の遊技端末の斜視図である。

図 2 6 は、図 1 8 のゲーム機において構成されるシステム構成を示すブロック図である。

図 27 は、図 18 のゲーム機の抽選機において構成される制御回路を示すブロック図である。

図 28 は、図 18 のゲーム機の遊技端末において構成される制御回路を示すブロック図である。

- 5 図 29 は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、遊技端末の待機画面の一例である。

図 30 は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、遊技エントリ後の遊技端末の画面の一例である。

- 10 図 31 は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、遊技中の遊技端末の画面の一例である。

図 32 A は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、リーチ状態個別表示の画面の遷移の一例である。

図 32 B は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、リーチ状態個別表示の画面の遷移の一例である。

- 15 図 32 C は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、リーチ状態個別表示の画面の遷移の一例である。

図 32 D は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、リーチ状態個別表示の画面の遷移の一例である。

- 20 図 33 は、図 18 のゲーム機の遊技端末の表示画面に表示される、遊技端末のダブルアップゲームの画面の一例である。

図 34 は、図 18 のゲーム機の抽選機および遊技端末の主制御回路にける処理のメインフローチャートである。

図 35 は、図 34 に続くフローチャートである。

- 25 図 36 は、図 18 のゲーム機におけるビンゴ升移動操作無効化処理のフローチャートである。

図 37 は、図 18 のゲーム機における入賞判定処理のフローチャート

である。

図 38 は、図 18 のゲーム機におけるリーチ判定処理のフローチャートである。

図 39 は、図 18 のゲーム機におけるリーチ目報知開始処理のフロー
5 チャートである。

図 40 は、図 18 のゲーム機におけるゲーム準備処理のフローチャートである。

発明を実施するための形態

10 以下に、本発明の好ましい実施形態について図面に基づいて説明する。
尚、本実施形態は、ビンゴゲーム機に本発明におけるゲーム機を適用した
ものに関する。

〔ゲーム機の構成〕

本実施形態のゲーム機 10 の概略を示す図を図 1 に示す。

15 このゲーム機 10 は、複数人が同時に遊技を行うことのできるゲーム
機であり、中央に帆船型抽選機 12 を備えており、帆船型抽選機 12 を
構成する帆船の両舷部にそれぞれ複数の個人用遊技操作部 14 が設けら
れている。尚、図 1 に示した例においては、片側に 5 箇所、両側を併せ
て 10 箇所の個人用遊技操作部 14 a ~ 14 j が設けられている。但し、
20 図 1 においては、個人用遊技操作部 14 f ~ 14 h は図示しない。

<帆船型抽選機の構成>

帆船型抽選機 12 の断面概略図を図 2 に示す。以下、帆船型抽選機 12
2 の説明は図 1 及び図 2 の双方に基づいて説明をする。

帆船型抽選機 12 の後舷部 12 a には、抽選球上昇装置 20 が設けら
25 れている。抽選球上昇装置 20 は、抽選球 21 の半径よりもやや大きい
曲率半径を有する溝が螺旋状に設けられており、抽選球上昇装置 20 の

下部に設けられた抽選球上昇用モータ 22 が抽選球上昇装置 20 を回転させることにより、当該溝に沿って抽選球 21 を上昇させることができるのである。

抽選球上昇装置 20 により上昇した抽選球 21 は、帆船型抽選機 12
5 の上部に備えられた抽選球待機部 24 に送られる。そして、所定のタイミングで抽選用ゲート 26 が開くことにより、抽選球 21 が 1 つずつ帆船型抽選機 12 の抽選部へと送り出されるのである。

抽選用ゲート 26 より送り出された抽選球 21 は、上部樋 28 を転動し、上部樋 28 の中央部に設けられた落下穴 30 に達することにより、
10 舵型回転装置 32 に落下する。舵型回転装置 32 には、その外周部に沿って抽選球 21 の通過可能な円周状の経路が設けられており、当該経路の外周面上には抽選球 21 の直径よりやや大きい直径を有する通過孔が少なくとも 1 つ設けられている。

落下穴 30 より落下した抽選球 21 は、舵型回転装置 32 の上部に停
15 止し、舵型回転装置 32 が回転することにより舵型回転装置 32 に設けられた通過孔が当該抽選球 21 の停止位置に達することで、抽選球 21 は当該通過孔を通過して舵型回転装置 32 内に進入する。そして、舵型回転装置 32 内に進入した抽選球 21 は舵型回転装置 32 の下部に落下し、舵型回転装置 32 が回転することにより当該通過孔が舵型回転装置
20 32 の最下部に位置したときに、抽選球 21 は舵型回転装置 32 より更に落下する。

舵型回転装置 32 の下には、抽選球受け部 34 が設けられており、抽選球受け部 34 には、その側部から以下に説明する 2 つの抽選盤 38
(38 a 及び 38 b) のいずれかへと抽選球 21 を誘導するための複数の
25 のスロープ 36 a ~ d が設けられている。抽選球受け部 34 に落下した抽選球 21 は、複数のスロープ 36 a ~ d のいずれかに向かって転動し、

当該複数のスロープ 3 6 a ~ 3 6 d のいずれかを転動することで抽選盤 3 8 に誘導される。抽選盤 3 8 付近の拡大図を図 3 A 及び 3 B に示す。

帆船型抽選機 1 2 の甲板上には、2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b が回転可能に設けられている。

- 5 ここで、1 つの抽選盤 3 8 a に対しては 2 つのスロープ 3 6 a 及び 3 6 b が設けられているのであるが、これら 2 つのスロープ 3 6 a 及び 3 6 b のうち、スロープ 3 6 a は抽選盤 3 8 a に対して時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものであり、スロープ 3 6 b は抽選盤 3 8 a に対して反時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものである。
- 10 また、他方の抽選盤 3 8 b に対しては 2 つのスロープ 3 6 c 及び 3 6 d が設けられている。これら 2 つのスロープ 3 6 c 及び 3 6 d のうち、スロープ 3 6 c は抽選盤 3 8 b に対して時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものであり、スロープ 3 6 d は抽選盤 3 8 b に対して反時計回り方向へ抽選球 2 1 を転動させるためのものである（図 4 A 及び 4 B 参照）。
- 15

- そのため、抽選盤 3 8 a が時計回り方向に回転しているときに、抽選球 2 1 がスロープ 3 6 a に誘導されて転動してくると、抽選球 2 1 の進行方向と抽選盤 3 8 a の回転方向が一致するため、抽選球 2 1 の速度はなかなか落ちることなく転動を続け得るので、遊技者によってどこの抽選穴に当該抽選球 2 1 が入球するかの予測がされ難く、期待感を持続させることが可能となるが、抽選球 2 1 がスロープ 3 6 b に誘導されて転動してくると、抽選球 2 1 の進行方向と抽選盤 3 8 a の回転方向が相反する。このとき抽選球 2 1 の速度は急激に落ちてしまうこともあり、すぐに抽選穴に入球してしまうこともある。すると、遊技者は期待感を持続することができなくなってしまうことになる。
- 20
- 25

そこで、図 4 A 及び図 4 B に示すように、抽選球受け部 3 4 に転動防

止弁 3 7 a 及び 3 7 b を設けることで、抽選盤 3 8 の回転方向に相反する抽選球 2 1 の転動を防止することができるのである。尚、ゲームによっては、この抽選盤 3 8 の回転方向に相反する抽選球 2 1 の転動が好ましい場合もあり得るため、転動の向きは、任意選択、随意選択、くじ等
5 による選択等、色々と選べるようにすることもできる。

例えば、2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b がそれぞれ時計回り方向に回転している場合には、2 つの転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b は図 4 A に示すように位置し、抽選球 2 1 を時計回り方向に転動させるためのスロープ 3 6 a 及び 3 6 c への経路を開放し、抽選球 2 1 を反時計回り方向に
10 転動させるためのスロープ 3 6 b 及び 3 6 d への経路は閉鎖させるのである。

逆に、2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b がそれぞれ反時計回り方向に回転している場合には、2 つの転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b を、図 4 B に示すように、それぞれ回動させ、抽選球 2 1 を時計回り方向に転動させるためのスロープ 3 6 a 及び 3 6 c への経路を閉鎖し、抽選球 2 1 を反
15 時計回り方向に転動させるためのスロープ 3 6 b 及び 3 6 d への経路を開放させることが可能となるのである。

また、別の実施形態においては、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b が停止した状態において抽選球 2 1 が転動され、スロープ 3 6 a ～ 3 6 d のいずれ
20 かを通過する際に当該スロープに設けられたセンサによって抽選球 2 1 の転動方向を検知し、当該方向に合わせて抽選盤 3 8 a 又は 3 8 b の回転方向を決定することで、回転盤 3 8 の回転方向と抽選球 2 1 の転動方向とを合わせることが可能となるのである。

また、本実施形態においては、抽選球 2 1 は 2 つの抽選盤 3 8 a 又は
25 3 8 b のいずれか一方の上にて回転運動をするように構成されているが、本発明はこれに限らず、その回転速度によっては 2 つの抽選盤 3 8 a 及

び 3 8 b の双方の上を 8 の字運動をするように構成してもよい。

2 つの抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b には、図 3 A 及び 3 B に示す如く、それぞれ複数の抽選穴 4 0 が設けられている。これら抽選穴 4 0 は抽選球 2 1 の直径よりやや大きな直径を有しており（図 3 C 参照）、抽選球 2 1 の入球が可能となっている。例えば、スロープ 3 6 より誘導された抽選球 2 1 は回転する抽選盤 3 8 a 上を転動し、複数の抽選穴 4 0 のいずれかに入球することとなる。尚、本実施形態では、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b には、それぞれ 2 6 個の抽選穴 4 0 が設けられている。

抽選穴 4 0 にはそれぞれ符号が付してあり、また、それら複数の抽選穴 4 0 には、それぞれ入球検知センサ 4 2（図 3 C 及び 6 参照）が設けられており、抽選球 2 1 が複数の抽選穴 4 0 のいずれかに入球すると、この複数の抽選穴 4 0 のいずれかに対応する入球検知センサ 4 2 が当該入球を検知し、これにより対応する符号が抽選されたこととなるのである。

更に、抽選穴 4 0 にはそれぞれシャッタ 4 3（図 6 参照）が設けられており、抽選穴 4 0 に抽選球が入球したことを入球検知センサ 4 2 が検知した場合にはシャッタ 4 3 が駆動し、該当する抽選穴 4 0 を閉鎖することにより、1 回の遊技で同一の抽選穴 4 0 に抽選球が 2 回入球することを防止するのである。

また、別の実施形態においては、シャッタ 4 3 は予め閉鎖状態にあり、且つ、シャッタ 4 3 の表面は周囲の抽選盤 3 8 の表面よりも低く位置しており、抽選穴 4 0 に抽選球が入球した場合には、抽選球の球体の一部を抽選盤 3 8 の表面より露出した状態で停止させるように構成しても良い。この場合には、ゲーム機 1 0 の周囲で遊技状況を観覧する者に対しても、どの符号が抽選されたか否かが認識しやすくなるのである。そして、全抽選が終了した後、シャッタ 4 3 は駆動されることにより抽選球

は帆船型抽選機 1 2 内に回収されるのである。

そして、複数の抽選穴 4 0 のいずれかに入球した抽選球 2 1 は、図 2 に示すように抽選球回収路 4 4 に落下することにより、帆船型抽選機 1 2 内に回収されるのである。

- 5 また、帆船型抽選機 1 2 には、揺動装置 4 6 が設けられており、揺動軸 4 8 を中心に揺動可能となっている。

- 抽選球 2 1 が船体内に回収されたときには、帆船型抽選機 1 2 は、揺動装置 4 6 の駆動により船体前方 1 2 b 側が上昇し船体後方 1 2 a 側が下降するように傾動し、抽選球回収路 4 4 内の抽選球 2 1 は船体後方下部に位置する抽選球待機部 5 0 に送られるのである。
- 10

 抽選球待機部 5 0 (5 0 a 及び 5 0 b) には抽選球 2 1 を 1 回の遊技で使用する数ごとに区切るための複数の区切りゲート 5 2 (5 2 a ~ 5 2 c) が設けられている。本実施形態においては、1 回の遊技で使用する抽選球 2 1 の数は 5 個であり、区切りゲートは 3 つ設けられている。

- 15 上述した如く、図 1 7 A に示すように、船体後方側が下降した状態において、先ず、図 1 7 B に示すように、抽選球待機部 5 0 と抽選球上昇装置 2 0 との間に位置する区切りゲート 5 2 a が開放され、抽選球上昇装置 2 0 寄りに位置する抽選球待機部 5 0 a に位置していた抽選球 2 1 が抽選球上昇装置 2 0 へと送り込まれる。そして全ての抽選球 2 1 が送り込まれた後、図 1 7 C に示すように、区切りゲート 5 2 a は閉鎖される。
- 20

- 次に、図 1 7 D に示すように、抽選球待機部 5 0 a とこれより船体中央寄りに位置する抽選球待機部 5 0 b との間に位置する区切りゲート 5 2 b が開放され、抽選球待機部 5 0 b に位置していた抽選球 2 1 が抽選球待機部 5 0 a へと送り込まれる。そして全ての抽選球 2 1 が送り込まれた後、図 1 7 E に示すように、区切りゲート 5 2 b は閉鎖される。
- 25

更に、図 1 7 F に示すように、抽選球待機部 5 0 b と抽選球回収路 4 4 との間に位置する区切りゲート 5 2 c が開放され、抽選球回収路 4 4 に位置していた抽選球 2 1 が抽選球待機部 5 0 b へと送り込まれる。そして全ての抽選球 2 1 が送り込まれた後、図 1 7 G に示すように、区切りゲート 5 2 c は閉鎖される。

以上のように操作されることにより、帆船型抽選機 1 2 の揺動と複数の区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c の開閉のみで容易に必要な量の抽選球 2 1 の移動が可能となるのである。また、図 1 7 H に示すように、船体後方 1 2 a 側と船体前方 1 2 b 側とが水平である場合、図 1 7 I に示すように、船体前方 1 2 b 側が下降し船体後方 1 2 a 側が上昇するように傾動した場合においても、区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c によって、容易に必要な量の抽選球 2 1 の確保が可能となる。

尚、上述した実施形態においては、1 回の遊技で使用する抽選球 2 1 の数からなる組を 3 組としているが、本発明はこれに限らず、2 組の抽選球 2 1 を用いるように構成してもよい。この場合には抽選球待機部 5 0 b と区切りゲート 5 2 c は不要となる。また、4 組、5 組、それ以上の組の抽選球 2 1 を用いるように構成してもよい。

また、上述した実施形態においては、抽選球待機部 5 0 における抽選球 2 1 は、1 回の遊技で使用する抽選球 2 1 の数毎に複数の区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c で区切るように構成されているが、本発明はこれに限らず、抽選球待機部 5 0 には区切りゲート 5 2 a の 1 つだけを備え、区切りゲート 5 2 a の近傍には球検知センサを設け、所定の数の抽選球 2 1 が区切りゲート 5 2 a を通過した時点で区切りゲート 5 2 a を閉鎖させることで、所定の数の抽選球 2 1 のみを排出することが可能となるように構成してもよい。

また、ゲーム機 1 0 には、複数の照明装置（図示せず）を設けること

で、帆船型抽選機 1 2 を様々な色でライトアップすることを可能とし、揺動操作と併せて様々な演出を可能とするように構成してもよい。

＜個人用遊技操作部の構成＞

図 1 に示すように、個人用遊技操作部 1 4 の上部には表示装置 7 0 が
5 設けられている。表示装置 7 0 には遊技者毎に割り振られたビンゴゲーム用のマトリクス・カードや、その他の情報、又はオプショナル・ゲームの画面などが表示され、表示装置上に描かれる各種情報を遊技者に対して視認可能に表示させ、遊技を進めるのである。

更に、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b の全体像を撮るカメラ（図示せず）を
10 帆船型抽選機 1 2 に備え、撮影された画像を表示装置 7 0 上に表示することで、抽選盤 3 8 a 又は 3 8 b のいずれか一方が見え難い位置にいる遊技者に対しても当該抽選盤 3 8 を視認可能とすることも可能である。

また、表示装置 7 0 は、タッチセンサ 7 2（図 6 参照）を備えたタッチ
15 パネルであり、遊技者によって表示装置 7 0 が触れられることで各種のデータの入力や指示が可能となるのである。

尚、本実施形態においては、タッチセンサ 7 2 により様々な入力操作が可能となっているが、本発明はこれに限らず、複数の操作ボタンを備えることにより、様々な入力操作が行えるように構成してもよい。

個人用遊技操作部 1 4 の一部を拡大した図を図 5 に示す。

20 上述した表示装置 7 0 の下方には、略水平の台座部 7 4 が設けられており、その中央やや左寄りには上下に層を成して位置する 2 つのダイヤル 7 6 L、7 6 S が設けられている。このダイヤル 7 6 L、7 6 S を用いることで、遊技者は通常の操作ボタンの押動やタッチパネルに触れることのみでは困難な操作が可能となるのである。

25 例えば、本実施形態においては、表示装置 7 0 に表示されたビンゴゲーム用のマトリクス・カード（図 9 参照）において、マトリクスの外周

に接するセルに記された符号を１つずつ隣接するセルに移動させることなどが可能である。このような連続的移動をボタン操作やタッチパネル操作等で行う場合は、何度も操作を繰り返さねばならないこともある。

- 5 しかし、上述したダイヤル 7 6 L、7 6 S のような入力装置を用いれば、
1 1 つの動きで連続的な操作を可能とすることもできるので、遊技者にとって非常に操作しやすいものとなるのである。

また、画面上においてスクロールを行う場合や、ポインタを移動させる場合などのアナログ的な動きに対しても非常に簡単に操作することが可能となるのである。

- 10 また、ダイヤル 7 6 L、7 6 S の右側には、ゲーム機 1 0 にコインを投入するためのコイン投入口 7 8 も設けられており、遊技者によってここにコインが投入されると、個人用遊技操作部 1 4 の内部に設けられたコインセンサ 8 0（図 6 参照）がコインの投入されたことを検知し、これにより遊技の開始が可能となるのである。

- 15 台座部 7 4 の下方には、コイン払出口 8 2（図 1 参照）が設けられている。遊技者によってタッチパネル上にて払出し操作が行われたときには、投入されているコインがコイン払出口 8 2 からコインが払い出される。

〔ゲーム機の制御部の構成〕

- 20 ゲーム機 1 0 を制御する主制御回路と、これに電氣的に接続されている周辺装置とを含む回路構成を示すブロック図を図 6 に示す。

- コインセンサ 8 0 は、主制御回路 1 0 0 のインターフェイス回路群 1 0 2 に接続され、インターフェイス回路群 1 0 2 により所定の信号に変換された後、入出力バス 1 0 4 に供給される。入出力バス 1 0 4 は、
25 中央処理回路（以下、CPU と称する）1 0 6 にデータ信号またはアドレス信号が入出力されるようになされている。

また、タッチセンサ 7 2 も、主制御回路 1 0 0 のインターフェイス回路群 1 0 2 に接続されている。タッチセンサ 7 2 は、表示装置 7 0 に表示された指示内容の表示位置が遊技者によって触れられたことを検知したときには、当該指示内容に対応する信号をインターフェイス回路群 1 0 2 に供給する。

また、上述したインターフェイス回路群 1 0 2 には、ダイヤル 7 6 L 及び 7 6 S も接続されている。遊技者によってダイヤル 7 6 L 又は 7 6 S が回動されたときには、それぞれの回転角度に対応する信号をインターフェイス回路群 1 0 2 に供給する。

また、上述したインターフェイス回路群 1 0 2 には、入球検知センサ 4 2 も接続されている。入球検知センサ 4 2 は、対応する抽選穴 4 0 に抽選球 2 1 が入球したことを検知したときには、対応する信号をインターフェイス回路群 1 0 2 に供給する。

上述した入出力バス 1 0 4 には、ROM (リード・オンリー・メモリ) 1 0 8 及び RAM (ランダム・アクセス・メモリ) 1 1 0 も接続されている。ROM 1 0 8 は、ゲーム機 1 0 における遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM 1 0 8 は、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置 7 0 における表示制御をするプログラム等を記憶する。また、RAM 1 1 0 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

更に、入出力バス 1 0 4 には、インターフェイス回路群 1 1 2 も接続されている。インターフェイス回路群 1 1 2 には、スピーカ 8 6、ホッパー 8 8 が接続されており、インターフェイス回路群 1 1 2 は、CPU 1 0 6 における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

更に、インターフェイス回路群 1 1 2 には、抽選球上昇用モータ 2 2、

抽選用ゲート 2 6、舵型回転装置 3 2、転動防止弁 3 7 a 及び 3 7 b、抽選盤 3 8 a 及び 3 8 b、シャッタ 4 3、揺動装置 4 6、区切りゲート 5 2 a ~ 5 2 c のそれぞれも接続されており、上述した如き帆船型抽選機 1 2 の駆動が可能となるのである。

- 5 更にまた、インターフェイス回路群 1 1 2 には、表示制御装置 2 0 0 も接続されており、表示制御装置 2 0 0 は、主制御回路 1 0 0 から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置 2 0 0 に接続されている表示装置 7 0 を駆動するための駆動信号を発する。

[内部抽選方法]

- 10 後述する操作部処理においてはマトリクス・カード作成用の内部抽選が行われるが、当該内部抽選は、乱数を発生させ得られた乱数に基づき内部抽選データを得ることとなる。

- 内部抽選における乱数の発生方法に関しては、主として、外部乱数方式と、ソフトウェア乱数方式とのいずれかが用いられている。外部乱数方式とは、CPU とは別個に基板上に設けられた、例えばバイナリカウンタ IC などの乱数を発生する部分によって、乱数を発生させるものである。また、ソフトウェア乱数方式とは、CPU 自身がカウンタを作り、ROM に記憶されたプログラムに従って当該カウンタの数値を更新させ、当該数値を乱数として用いるものである。

- 20 本実施形態におけるゲーム機 1 0 においては、ソフトウェア乱数方式により乱数を発生させるものとする。但し、本発明に係るゲーム機 1 0 における乱数発生方法は、ソフトウェア乱数方式によるものには限らず、外部乱数方式によるもの等、遊技者に対して規則性を感じさせることなく複数の数値の中から 1 を抽出することができるもの、によって構成してもよい。

上述した抽選によって得られた乱数は、ROM 1 0 8 に記憶された変

換テーブルを用いて符号コードに変換され記録される。

また、当該符号コードは、本発明に係るゲームにおいて使用される符号であるトランプゲームのカードの１枚１枚を識別するためのコードであり、例えば、図７に示す如く分類される。CPU 106は、当該符号
5 コードの上１桁により各符号のマークを、また、下一桁により各符号の数字を認識することにより、各ライン上の符号の組合せが役を形成しているか否かを判別するのである。

[ゲーム機の表示制御装置の構成]

上述した表示制御装置 200 の回路を示すブロック図を図８に示す。

10 インターフェイス回路 202 は、入出力バス 204 に接続されており、上述した主制御回路 100 から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路 202 を介して入出力バス 204 に供給される。入出力バス 204 は、CPU 206 にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

15 上述した入出力バス 204 には、ROM 208 及び RAM 210 も接続されている。ROM 208 は、主制御回路 100 から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置 70 に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM 210 は、当該プログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

20 更に、入出力バス 204 には、画像データプロセッサ（以下、VDP と称する）212 も接続されている。この VDP 212 は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置 70 に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

25 上述した VDP 212 には、主制御回路 100 から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオ RAM 214 と、背

景の画像データや、図柄の画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM 216と、が接続されている。

上述したCPU 206は、ROM 208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路100から発せられた画像表示命令に応じて表示装置70に表示する画像データをビデオRAM 214に記憶させる。主制御回路100から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

また、画像データ用ROM 216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置70等の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

上述した各画像データがVDP 212において合成された後、合成された画像データは駆動回路218に送られ、駆動回路218が表示装置70を駆動することにより、画像が表示装置70上に表示されるのである。

〔画像の表示例〕

上述した如く画像データをビデオRAM 214上に記録することによって表示装置70に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図9及び図10に示すようになる。

図9は、表示装置70にビンゴゲームにおけるマトリクス・カードが表示された状態の表示例である。本実施形態におけるビンゴゲームは、各セルに符号として数字を表示させるのではなく、トランプ・カードの図柄を表示させたものである。

表示装置70の上部中央90には、抽選の結果選択された符号が表示

されている。図 9 の場合においては、1 回目の抽選において「スペードの 8」が、2 回目の抽選で「ダイヤの K」がそれぞれ選択されたことを表している。

また、表示装置 70 の画面左側 92 にはポーカー・ゲームにおける役
5 とそれに対応した配当が表示される。本実施形態におけるビンゴゲーム
においては、抽選の結果、列が完成することにより配当を受けることが
できるばかりでなく、当該完成した列における符号の組合せがポーカー・ゲームの役を完成した場合には、その役に応じてより高い配当が受けられるといったものである。そのため、遊技者は列の完成と役の完成
10 の双方を目指すこととなり、上述したダイヤル 76 L、76 S を駆使してセルの移動を試行錯誤し、より高い配当を目指すことができるのである。

また、表示装置 70 上では、ビンゴゲーム以外にもオプション・ゲームなどの様々な画面を表示させることができる。

15 図 10 は、オプション・ゲームとして宝探しゲームを表示させた場合の表示例である。

このゲームにおいては、遊技者によってダイヤル 76 L が回動されることにより画面を左右にスクロールさせ、ダイヤル 76 S を回動させることにより画面をズームアップさせることができる、といったものである。そして時間内に宝を見つけ出して、画面中央に位置するカーソルに
20 併せることができたなら配当を受けられるといったものである。

このようなゲームにおいては、スクロール、ズームアップといった、ボタンの押動などの入力処理よりもアナログ的な入力処理により操作を行うことが適切であるので、上述したダイヤル 76 L、76 S といった
25 入力装置を使用することによって、このような遊技を簡単に行うことが可能となるのである。尚、このゲームは、抽選球を用いたものでなくて

もよいため、抽選球を用いたゲームを他の競技者が実行中の時の待ち画面とすることもできる。

〔ゲーム機の動作〕

5 上述した主制御回路 100 において実行されるゲーム機 10 を制御するサブルーチンを図 11 から図 16 に示す。尚、図 11 及び 12 に示すサブルーチンは、予め実行されているゲーム機 10 のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

以下においては、ゲーム機 10 は予め起動されており、上述した CPU 106 において用いられる変数は初期化され、定常動作しているものとする。

〔抽選機処理〕

図 11 には、帆船型抽選機 12 において行われる処理を制御するサブルーチンが示されている。

最初に、ステップ S 11 の処理では、抽選盤の回転が開始される。この処理において、CPU 106 は、2つの抽選盤 38a、38b の回転を開始させる。この処理が終了した後、ステップ S 12 に処理を移す。

次いでステップ S 12 の処理では、転動防止弁の移動が行われる。この処理において、CPU 106 は、4つのスロープ 36a～dのうち、抽選盤 38a、38b の回転方向に併せた抽選球 21 の誘導が可能なスロープのみを使用可能とするために、2つの転動防止弁 37a、37b を回動し、使用不可能とすべきスロープへの経路を閉鎖する。これにより、抽選球 21 は必ず抽選盤 38 の回転方向に合った方向へ転動することが可能となるのである。この処理が終了した後、ステップ S 13 に処理を移す。

25 次いでステップ S 13 の処理では、抽選球上昇装置 20 で上げられた抽選球 21 が 1つ落下される。この処理において、CPU 106 は、抽

選球ゲート 26 を開放し、抽選球 21 を 1 つだけ通過させる。そして抽選球 21 が 1 つ通過した時点で再び抽選ゲート 26 は閉鎖される。通過した抽選球 21 は、上述したように、上部樋 28 を経て、落下穴 30 から落下し、舵型回転装置 32 へ、そして、抽選球受け部 34 へ、更に
5 スロープ 36 a ~ 36 d のいずれかを経た後、抽選盤 38 a 及び 38 b のいずれかへと転動するのである。以上の処理が終了した後、ステップ S 14 に処理を移す。

次いでステップ S 14 の処理では、抽選結果の記録が行われる。この処理において、CPU 106 は、抽選の結果選択された符号の記録を行
10 う。CPU 106 は、抽選球 21 の入球した抽選穴 40 のいずれかに対応する入球検知センサ 42 から抽選球 21 の入球があった旨の信号を受信し、その信号に対応する符号を抽選結果として記録し、各表示装置 70 にも表示させる。以上の処理が終了した後、ステップ S 15 に処理を移す。

15 次いでステップ S 15 の処理では、所定数の抽選球 21 の落下が終了したか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、所定数の抽選球 21 の落下が終了したか否かを判断する。CPU 106 は、所定数の抽選球 21 の落下がまだ終了していないと判別した場合にはステップ S 13 に処理を戻し、所定数の抽選球 21 の落下がもう終了したと判別した場合にはステップ S 16 に処理を移す。尚、抽選球 21 が抽
20 選ゲート 26 を通過してからいずれかの抽選穴 40 に入球するまでに時間がかかるため、抽選ゲート 26 の通過から所定の時間経過後に判断するようにする等、種々の方法でより正確な判断ができるようにしてもよい。

25 次いでステップ S 16 の処理では、抽選球 21 の回収が行われる。この処理において CPU 106 は、抽選球 21 の入球した抽選穴 40 に設

けられたシャッタ 4 3 を開放し、抽選球 2 1 を回収し、その後再度シャッタ 4 3 を閉鎖させる。これにより、遊技中には抽選穴 4 0 に入球した抽選球 2 1 は遊技終了まで抽選穴 4 0 よりその一部を露出し続けることが可能となるので、表示装置 7 0 を視認し辛い観覧者に対しても選択された符号がどれであることを認識しやすくすることが可能となるのである。

5 以上の処理が終了した後、ステップ S 1 7 に処理を移す。

尚、本実施形態においては、1 回の遊技が終了するまで抽選球は抽選穴よりその一部を露出するように構成されているが、本発明はこれに限らず、抽選球が抽選穴 4 0 に入球した時にはその時点で回収してしまうように構成しても良い。

10

次いでステップ S 1 7 の処理では、帆船型抽選機 1 2 の揺動が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、図 1 7 A ~ 図 1 7 G に示すように、揺動装置 4 6 を駆動させ、帆船型抽選機 1 2 を揺動させる。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 8 に処理を移す。

15 次いでステップ S 1 8 の処理では、区切りゲート 5 2 の開閉が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、区切りゲート 5 2 a、5 2 b、5 2 c を順次開閉させる。これにより、抽選球待機部 5 0 a に位置する抽選球 2 1 は抽選球上昇装置 2 0 へと送られ、抽選球待機部 5 0 b に位置する抽選球 2 1 は抽選球待機部 5 0 a へと送られ、抽選球回収路 4 4

20 に位置する抽選球 2 1 は抽選球待機部 5 0 b へと送られるのである。これにより、上述した如く、次回の遊技において使用する抽選球 2 1 の運搬と、回収した抽選球 2 1 の抽選球待機部 5 0 への移動を、同時に行うことができるのである。以上の処理が終了した後、ステップ S 1 9 に処理を移す。

25 尚、上述した実施形態においては、抽選球待機部 5 0 における抽選球 2 1 は、1 回の遊技で使用される抽選球 2 1 の数毎に区切りゲート 5 2

で区切るように構成されているが、本発明はこれに限らず、抽選球待機部 50 には区切りゲート 52 a の 1 つだけを備え、区切りゲート 52 a の近傍には球検知センサを設け、所定の数の抽選球 21 が区切りゲート 52 a を通過した時点で区切りゲート 52 a を閉鎖させることで、所定の数の抽選球 21 のみを排出することが可能となるように構成してもよい。

次いでステップ S 19 の処理では、帆船型抽選機 12 が元の位置に戻される。この処理において、CPU 106 は、揺動装置 46 を駆動させ、帆船型抽選機 12 を元の位置に戻す。以上の処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

また、別の実施形態においては、抽選盤 38 a 及び 38 b が停止した状態において抽選球 21 が転動され、複数のスロープ 36 a ~ 36 d のいずれかを通過する際に当該複数のスロープ 36 a ~ 36 d のいずれかに設けられたセンサによって抽選球 21 の転動方向を検知し、当該方向に合わせて抽選盤 38 a 又は 38 b の回転方向を決定することで、回転盤 38 a 又は 38 b の回転方向と抽選球 21 の転動方向とを合わせることが可能となるのである。この場合には、ステップ S 11 の処理はステップ S 13 の処理の終了後に行われ、ステップ S 12 の処理は行われな

20 [操作部処理]

図 12 には、個人用遊技操作部 14 における遊技の進行を制御するサブルーチンが示されている。

最初に、ステップ S 21 の処理では、ゲーム機 10 が遊技中であるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、ゲーム機 10 が遊技中であるか否かを判断する。CPU 106 は、ゲーム機 10 が遊技中であると判別した場合には、遊技終了まで遊技に参加できない

ので、何ら処理することなく直ちに本サブルーチンを終了させ、ゲーム機 10 が遊技中でないと判別した場合には、ステップ S 2 2 に処理を移す。

次いでステップ S 2 2 の処理では、ゲーム機にコインが投入されたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、コインセンサ 80 から、コインの投入があったことを検知した旨の信号を受信したか否かの判断を行う。CPU 106 は、当該信号の受信がなかったと判別した場合、即ち、遊技者によってコインの投入が行われていないと判別した場合には、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了し、当該信号の受信があったと判別した場合、即ち、遊技者によってコインの投入が行われたと判別した場合には、ステップ S 2 3 に処理を移す。

次いでステップ S 2 3 の処理では、マトリクス・カードの作成が行われる。この処理において、CPU 106 は、トランプ・カードの図柄を抽選によって配列させたマトリクス・カードを、所定の枚数作成する。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップ S 2 4 に処理を移す。

次いでステップ S 2 4 の処理では、賭数の設定が行われる。この処理において、CPU 106 は、遊技者に対して希望する賭数を入力するよう促し、遊技者の入力する情報に基づきゲームにおける賭数を設定する。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップ S 2 5 に処理を移す。

次いでステップ S 2 5 の処理では、ゲームの実行がなされる。この処理において、CPU 106 は、1 個ずつトランプ・カードの図柄からなる符号の抽選を行い、これに従いゲームが進行するのである。当該抽選は所定の回数繰り返され、当該所定の回数の抽選が終了した時点でゲー

ムが終了する。これらの処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS 2 6に処理を移す。

次いでステップS 2 6の処理では、コインの清算が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、ステップS 2 5において実行がなされた
5 ゲームの結果に基づいて、コインの清算を行う。この処理については後述する。以上の処理が終了した後、ステップS 2 7に処理を移す。

次いでステップS 2 7の処理では、コインの残数があるか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、ゲーム機1 0に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがまだ残っているか否かの判断を行う。CPU 1 0 6は、ゲーム機1 0に遊技者の投入した、或
10 いは遊技者が獲得したコインがまだ残っていると判別した場合には、新たにゲームを行うことが可能となるので、ステップS 2 3に処理を戻し、ゲーム機1 0に遊技者の投入した、或いは遊技者が獲得したコインがもう残っていないと判別した場合には、これ以上ゲームを続行することが
15 できないので、直ちに本サブルーチンを終了する。

[カード作成処理]

上述したステップS 2 3においては、図1 3に示す如きサブルーチンが呼び出される。ここでは、一例として図9に示すようなカードを作成する。

20 最初に、ステップS 3 1の処理では、マトリクス・カード中に必ず1つは役を成立させることとした場合における役の抽選を行う。この処理において、CPU 1 0 6は、ROM 1 0 8の所定の位置に記憶されている確定役リストの中から、抽選により1つの役を決定する。この処理が終了した後、ステップS 3 2に処理を移す。

25 次いでステップS 3 2の処理では、確定役において使用される符号の選択が行われる。この処理において、CPU 1 0 6は、上述するステッ

プ S 3 1 において決定した役において用いられる符号の選択を行う。CPU 1 0 6 は、図 9 に示すように 5 つのセルからなる行と 5 つのセルからなる列とによって構成されるマトリクス・カードを取り扱うため、当該役を構成するために必要な符号を 5 個選択する。

- 5 例えば、ポーカーを想定すると、確定役が「ロイヤル・ストレート・フラッシュ」であった場合であれば、スペード、ハート、ダイヤ、及びクラブの 4 個のマークの内から 1 個を抽選により選択を行う。当該役の場合、数字は必然的に A、K、Q、J、1 0 の 5 個となるので、マークのみの抽選でよい。
- 10 また、確定役が「フル・ハウス」であった場合であれば、まず、1 枚の符号を選択し、当該符号と数字が同一でマークの異なる 2 個の符号を選択する。次いで当該数字と異なる数字からなる符号を 1 個選択し、この符号の数字と同一でマークの異なる符号を 1 個選択する。これにより、同一の数字からなる 3 個の符号の組と他の同一の数字からなる 2 個の符号の組による組合せが完成するのである。
- 15

以上の処理が終了した後、ステップ S 3 3 に処理を移す。

- 次いでステップ S 3 3 の処理では、確定役を配列するラインの選択が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、上述するステップ S 3 2 において決定した符号の組合せを配列させるラインの位置の決定を行う。CPU 1 0 6 は、マトリクス・カード上の 1 2 本のラインの内（図 9 において 1 から 1 2 までの反転表示の数字が対応する）、どのラインに当該確定役を構成する符号を配列させるかの抽選を行い、1 本のラインを決定する。この処理が終了した後、ステップ S 3 4 に処理を移す。
- 20

- 次いでステップ S 3 4 の処理では、確定役を構成する符号の配置が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、上述するステップ S 3 3 において決定したライン上に上述するステップ S 3 2 において決定した
- 25

5 個の符号を配列させる。CPU 106 は、当該 5 個の符号を抽選により当該ライン上の 5 個のセルの内のどこに配置するかを決定し、全ての符号を当該ライン上に配置する。以上の処理が終了した後、ステップ S 35 に処理を移す。

- 5 次いでステップ S 35 の処理では、残りのセルへの符号の配置が行われる。この処理において、CPU 106 は、上述したステップ S 34 において符号の配置が行われなかった残りの 20 個のセルに対し、符号を配置する。CPU 106 は、当該 20 個のセル各々に対して配置をする符号を抽選により決定し、当該抽選により選択された符号を当該セルに
10 配置し、当該マトリクス・カード上の 25 個のセル全てに符号を配置する。以上の処理が終了した後、ステップ S 36 に処理を移す。

- 次いでステップ S 36 の処理では、セルの移動を行うことができる。この処理では、CPU 106 は、外周セル及び内周セルを各々移動させることにより、上述したステップ S 31 から S 34 において配置された
15 確定役を構成する符号を 1 本のライン上に配列しないように、外周セル及び内周セルを各々移動させることも可能である。この処理を行った後、又は、この処理を実行しないことを選択した後、ステップ S 37 に処理を移す。

- 次いでステップ S 37 の処理では、所定数のマトリクス・カードの準備が完了したか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 10
20 6 は、上述したステップ S 31 からステップ S 35 の処理により作成されたマトリクス・カードが所定の枚数に達したか否かの判断を行う。CPU 106 は、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていないと判別した場合には、残りのカードを作成するためにステップ S
25 31 に処理を戻し、当該マトリクス・カードが所定の枚数分準備がなされていると判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了する。

尚、本実施形態においては、セルの移動の仕方によって成立し得る役がマトリクス・カード中に予め含まれるように符号の配置を行うように構成しているが、本発明はこれに限らず、全てのセルに対して抽選によって符号を配置するように構成してもよい。この場合は、例えば、上述
5 のステップ 3 5 のみを実行し、他のステップ S 3 1 ~ S 3 4、及び S 3 6 の処理を実行しないことで達成することが可能である。

〔賭数設定処理〕

上述したステップ S 2 4 においては、図 1 4 に示す如きサブルーチンが呼び出される。

10 最初にステップ S 4 1 の処理では、カードの選択画面が表示される。この処理において CPU 1 0 6 は、表示装置 7 0 上にカードの選択画面を表示させ、遊技者に対して図 1 2 のステップ S 2 3 において作成された複数のカードの内から 1 枚を遊技者を選択させる。このとき、表示装置 7 0 上には、当該複数のカードの内の 1 枚が表示され、残りのカード
15 については遊技者によって選択操作が行われることにより、他のカードの内の 1 枚を既に表示されているカードと交換して表示される。この動作を繰り返すことにより、図 1 2 のステップ S 2 3 において作成された全てのカードを遊技者に対して表示させることができるのである。この処理が終了した後ステップ S 4 2 に処理を移す。

20 次いでステップ S 4 2 の処理では、決定操作がなされたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、遊技者によって決定操作が行われたか否かの判断を行う。CPU 1 0 6 は、タッチセンサ 7 2 からの当該操作がされたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者によって決定操作が行われていないものと判別し、本ステップを繰り返し、タッチセンサ 7 2 からの当該操作がされたことを示す信号
25 を受信した場合には、遊技者によって決定操作が行われたものと判別

し、ステップ S 4 3 に処理を移す。

次いでステップ S 4 3 の処理では、賭数の入力画面が表示される。この処理において、CPU 106 は、表示装置 70 上に遊技者に対して選択したカードに対して賭けるコインの数を決定するよう促す画面を表示させる。このとき、当該画面には、当該カードの他に、賭けたコインの枚数に対する完成した役の種類に応じて返却されるコインの倍率を示す表も表示され、これを参考に遊技者は賭けるコインの枚数を決定するのである。この処理が終了した後、ステップ S 4 4 に処理を移す。

次いでステップ S 4 4 の処理では、決定操作がなされたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、遊技者の所望するコインの賭数を入力した後、決定操作が行われたか否かの判断を行う。CPU 106 は、タッチセンサ 72 からの当該操作がされたことを示す信号を受信していない場合には、まだ遊技者によって決定操作が行われていないものと判別し、本ステップを繰り返し、タッチセンサ 72 からの当該操作がされたことを示す信号を受信した場合には、遊技者によって決定操作が行われたものと判別し、直ちに本サブルーチンを終了させる。

〔ゲーム実行処理〕

上述したステップ S 2 5 においては、図 1 5 に示す如きサブルーチンが呼び出される。

最初に、ステップ S 5 1 の処理では、事前有効セルの決定が行われる。この処理において、CPU 106 は、マトリクス・カード上の 25 個のセルの中から、ゲーム開始当初から有効とされるセルを決定する抽選を行う。CPU 106 は、当該有効とされるセルの個数及び位置に関して抽選を行い、その結果に基づき、当該有効とされるセルを有効化する。以上の処理が終了した後、ステップ S 5 2 に処理を移す。

尚、本実施形態においては、事前有効セルについてはその個数を抽選

によって決定するよう構成されているが、本発明においてはこれに限らず予め一定の個数に定められているように構成してもよい。

次いでステップ S 5 2 の処理では、符号の抽選が行われる。この処理において、CPU 106 は、帆船型抽選機 12 を駆動させ符号を 1 つ抽選する。そして入球検知センサ 42 のいずれかから、入球のあった複数の抽選穴 40 のいずれかに対応する符号に関する信号を受信し、その選択された符号を表示装置 70 の上部 90 に表示された抽選結果の一覧表に表示させる。以上の処理が終了した後、ステップ S 5 3 に処理を移す。

次いでステップ S 5 3 の処理では、符号の照合が行われる。この処理において、CPU 106 は、上述するステップ S 5 2 において選択された符号と表示装置 70 上に表示されたマトリクス・カードに表示された符号との照合を行う。当該選択された符号と同一の符号が当該マトリクス・カードに表示されていた場合には、当該符号の表示されたセルを有効化し、当該セルの色を変更する。以上の処理が終了した後、ステップ S 5 4 に処理を移す。

次いでステップ S 5 4 の処理では、セルの移動を行うセル移動処理を行うことができる。この処理において、CPU 106 は、ダイヤル 76 L 及び 76 S によるセルの移動を可能にし、遊技者によってこのダイヤル 76 L 及び 76 S が操作されることによりセルの移動を行うことができるのである。遊技者によってダイヤル 76 L が回動されると、表示装置 70 に表示されたマトリクス・カードの外周部に接する各セルに付された符号が、その回動の角度に応じて 1 つずつ隣のセルに移動することになるのである。また、遊技者によってダイヤル 76 S が回動されると、表示装置 70 に表示されたマトリクス・カードの外周部に接する各セルの内側に位置する各セルに付された符号が、その回動の角度に応じて 1 つずつ隣のセルに移動することになるのである。尚、このセル移動処理

は常に可能となるように構成するものであってもよいが、所定の条件下でのみ可能であるように構成してもよい。例えば、所定の抽選回数が終了した後は、このセル移動処理が不可能となるよう構成してもよい。以上の処理が終了した後、又は、このようなセル移動処理を実行しない選

5 択をした後、ステップ S 5 5 に処理を移す。

次いでステップ S 5 5 の処理では、所定回数の抽選が行われたか否かの判断が行われる。この処理において、CPU 106 は、上述したステップ S 5 2 における符号の抽選が所定の回数だけ実行されたか否かの判断を行う。CPU 106 は、当該抽選のなされた回数がまだ所定の回数
10 に達していないと判別した場合には、ステップ S 5 2 に処理を戻し、当該抽選のなされた回数が所定の回数に達したと判別した場合には、直ちに本サブルーチンを終了させる。例えば、ポーカーゲームを組合わせたような遊技の場合は、この符号の抽選を 5 回以上行うことがより好ましい。

15 [コイン精算処理]

上述したステップ S 2 6 においては、図 1 6 に示す如きコイン精算サブルーチンが呼び出される。

最初に、ステップ S 6 1 の処理では、マトリクス・カード上の複数のラインの中に当選ラインがあるか否かの判断が行われる。この処理にお
20 いて、CPU 106 は、表示装置 7 0 上に表示されたマトリクス・カード上の複数のライン上の符号の組合せの中に、所定の数のセルが有効化されているラインが存在するか否かを判断する。CPU 106 は、当該複数のラインの中に当選ラインがないと判別した場合には、ステップ S 6 4 に処理を移し、当該複数のラインの中に当選ラインがあると判別し
25 た場合には、ステップ S 6 2 に処理を移す。

次いでステップ S 6 2 の処理では、コイン払出し数の算出が行われる。

この処理において、CPU 106は、遊技者が当該遊技に対して賭けた
コインの枚数に、上述するステップS 6 1において当選していると判別
されたラインにおける役の種類に応じた払出し倍率を乗ずることによつ
て、コイン払出し数を算出する。このとき当選ラインが複数存在すると
5 きには、それぞれの役の中で最も払出し倍率を有する役の倍率が適用さ
れる。以上の処理が終了した後、ステップS 6 3に処理を移す。

尚、当選ラインが複数存在するときには、本実施形態においてはそれ
ぞれの役の中で最も払出し倍率を有する役の倍率が適用されるとしてい
るが、本発明はこれに限らず、全ての役における払出し倍率を加算し、
10 遊技者の賭けたコイン枚数に乗ずるように構成してもよい。

次いでステップS 6 3の処理では、遊技者の有するコイン残数の積算
が行われる。この処理において、CPU 106は、遊技者によってゲー
ム機10に投入されたものの遊技に賭けることなく残存しているコイン
の枚数に、上述するステップS 6 2において算出したコイン払出し数を
15 加算する。この処理が終了した後、ステップS 6 4に処理を移す。

次いでステップS 6 4の処理では、コイン残数があるか否かの判断が
行われる。この処理において、CPU 106は、遊技者によってゲー
ム機10に投入された、又は遊技で当選することにより払出しを行ったこ
とにより、ゲーム機10に貯留されているコインの残数があるか否かの
20 判断を行う。CPU 106は、当該コインの残数がないと判別した場合
には、これ以上遊技を続行することができないので、何ら処理を行うこ
となく直ちに本サブルーチンを終了させ、当該コインの残数があると判
別した場合には、ステップS 6 5に処理を移す。

次いでステップS 6 5の処理では、払出し操作がなされたか否かの判
25 断が行われる。この処理において、CPU 106は、遊技者によって払
出し操作が行われたか否かの判断を行う。CPU 106は、タッチセン

サ 7 2 からの当該操作がされたことを示す信号を受信していない場合には、遊技者によって払出し操作が行われていないものと判別し、何ら処理を行うことなく直ちに本サブルーチンを終了させ、タッチセンサ 7 2 からの当該操作がされたことを示す信号を受信した場合には、遊技者によ

5 によって払出し操作が行われたものと判別し、ステップ S 6 6 に処理を移す。

次いでステップ S 6 6 の処理では、コインの払出し処理が行われる。この処理において、CPU 1 0 6 は、ゲーム機 1 0 内に貯留されている、遊技者によってゲーム機 1 0 に投入されたが、遊技に賭けられることの

10 なかったコインの枚数と遊技者が遊技により獲得したコインの枚数との合計枚数のコインを払い出すべく信号をホッパー 8 8 に送信し、当該信号を受信したホッパー 8 8 は当該合計枚数のコインをコイン払出口 8 2 より排出する。以上の処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

15 このように構成することによって、抽選球の投入方向と、ベース体の回転方向と、が略一致することとなり、抽選球の速度がすぐに遅くなることはなく、簡単に抽選球がすぐには抽選穴に入らないようになるため、どこに入るかという予測がつきにくく、ドキドキ感が一層増大し得る遊技を提供することができる。また、ベース体左右両回りに回転させるこ

20 とにより、遊技にバリエーションが増え、遊技者を飽きさせない。また、抽選球の速度を考慮しなくても、抽選球がすぐには抽選穴に入らないようになる。このため、どこに入るかという予測がつきにくく、焦り、期待感が、より一層増大し得る遊技を提供することができる。

尚、本実施形態において、図 1 1 のステップ S 1 4、図 1 2 ステップ

25 S 2 4 等を実行する CPU 1 0 6 は、ゲーム結果決定手段の一例に相当する。図 1 1 のステップ S 1 4 等を実行する CPU 1 0 6 は、識別情報

選択手段の一例に相当する。図 1 2 ステップ S 2 4 等を実行する CPU 1 0 6 は、ゲーム制御手段の一例に相当する。図 1 1 のステップ S 1 7、ステップ S 1 9 等を実行する CPU 1 0 6 は、傾動制御手段の一例に相当する。図 1 1 のステップ S 1 1 等の処理を実行する CPU 1 0 6 は、
5 回転制御手段の一例に相当する。スロープ 3 6 a、スロープ c 等は、第一の抽選球投入手段の一例に相当する。スロープ 3 6 b、スロープ d 等は、第二の抽選球投入手段の一例に相当する。図 1 1 のステップ S 1 2、ステップ S 1 3 等を実行する CPU 1 0 6 は、抽選球投入制御手段の一例に相当する。上述のスロープに設けられたセンサ等は、抽選球検出手段の一例に相当する。
10

また、本発明を実施するための好適な第 2 の実施形態について以下に説明する。

本実施形態のゲーム機 3 1 0 は、コイン、メダル、遊技球またはトークンなどの他、ゲームプレーヤに付与された、もしくは付与される遊技
15 価値の情報を記憶したカード等の遊技媒体を用いて遊技するゲーム機であるが、以下ではメダルを用いるものとして説明する。

[ゲーム機の構成]

まず、ゲーム機の概観について図 1 8 を用いて説明する。図 1 8 は、本実施形態におけるゲーム機の概観を示す斜視図である。

20 ゲーム機 3 1 0 は、図 1 8 に示すように、抽選機 3 1 2 と、複数の遊技端末 3 1 4 とから構成される。このゲーム機 3 1 0 は、複数の遊技端末 3 1 4 A ~ 3 1 4 J によって複数のゲームプレーヤに対して同時にゲームを提供することができる。

25 抽選機 3 1 2 は、船を模した筐体 3 1 3 から主に構成され、ゲーム機 3 1 0 の中央に配設される。また、抽選機 3 1 2 の中央には、2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 が配設される。これら 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9

には、合計 52 個の抽選穴 340、341（図 21 参照）が形成される。これら複数の抽選穴 340、341 には、スペード、クラブ、ハート、ダイヤから構成される第 1 の符号と、2～10 の数字、A、J、Q、K の記号から構成される第 2 の符号の組合せである識別情報が対応付けられている。この識別情報は、抽選結果を決定するためのものである。つまり、抽選盤 338、339 における複数の抽選穴 340、341 の夫々には抽選結果を決定するための識別情報が対応付けられている。抽選球が入った複数の抽選穴 340、341 のいずれかに応じて抽選が行われ、ゲームの結果を決定することとなる。抽選機 312 には揺動装置 346（図 19 参照）が配設されており、船首 312A と船尾 312B とが上下方向に変位するように筐体 313 が揺動可能となっている。つまり、揺動装置 346 は、筐体 313 を傾動させる。尚、本実施形態においては、水平面に対して上下に約 8 度の角度で傾斜可能となっているが、これに限らない。また、この揺動の動作は、船首 312A が、水平面に対して約 8 度上方に位置する状態から、水平面に対して約 8 度下方に位置する状態までの時間は、約 12 秒であるが、これに限らず、約 8 秒から約 16 秒であることが好ましい。具体的には、また、これらの揺動の周期は、後述する主制御回路 400 によって制御可能であり、ゲーム場の管理者等によって変更可能に設定するような構成であってもよい。また、本実施形態においては、揺動可能な船型の筐体 313 を用いるため、ゲームプレイヤーに対して、視覚的な演出を行い、興趣の向上を図ることができる。

複数の遊技端末 314A～314J は、抽選機 312 の両舷方に配設される。また、本実施形態においては、図 18 に示すように、10 箇所の遊技端末 314A～314J が設けられている。また、複数の遊技端末 314A～314J には、それぞれメダル払出口 382A～382J

が形成される。なお、図 1 8 においては、抽選機 3 1 2 によって隠れた遊技端末 3 1 4 F ~ 3 1 4 H、メダル払出口 3 8 2 F ~ 3 8 2 J については図示しない。

5 なお、本実施形態においては、複数の遊技端末として 1 0 台の遊技端末 3 1 4 A ~ 3 1 4 J を備える構成としたが、本発明はこれに限らず、別の態様であってもよく、例えば、1 0 台とは異なる複数の遊技端末を備える構成であってもよく、1 台の遊技端末を備える構成であってもよい。

[抽選機の構成]

10 ゲーム機 3 1 0 における抽選機 3 1 2 の概観について図 1 9 を用いて説明する。図 1 9 は、本実施形態における抽選機 3 1 2 の概観を示す縦断面図である。

図 1 9 に示すように、抽選機 3 1 2 の船尾 3 1 2 B には搬送部の一例としてのスクリュコンベア 3 2 0 が配設される。このスクリュコンベア 3 2 0 は、抽選に用いられた抽選球を、抽選機 3 1 2 の内部を介して上方に搬送するための装置である。尚、本実施形態における抽選球は、直径が約 6 0 ミリメートルであるが、別の態様であってもよく、例えば、直径が約 6 0 ミリメートル以上であっても、以下であってもよい。また、抽選球は、赤外線を通過しない材質であり、又は、赤外線を通過しない加工を施したものであることが好ましく、光学センサ等、各種のセンサ

15 によって容易に検知されることとなる。

20

このスクリュコンベア 3 2 0 は、所定の角度の傾斜で上方に向かって延びる螺旋体 3 2 0 A と、螺旋体 3 2 0 A に沿って延びる支持板 3 2 0 B と、螺旋体 3 2 0 A を回動させる抽選球上昇モータ 3 2 0 C とで構成される。螺旋体 3 2 0 A には、抽選球の半径よりも大きい曲率半径を有する溝が螺旋状に設けられる。抽選球上昇モータ 3 2 0 C を駆動させ

25

ることによって、螺旋体 3 2 0 A が回転し、螺旋体 3 2 0 A において螺旋状に形成された溝と支持板 3 2 0 B との間に保持された状態で抽選球が上方に搬送される。つまり、スクリーコンベア 3 2 0 は、筐体 3 1 3 の外部に配設され、搬送する抽選球 3 0 2 を視認可能に搬送する。

- 5 スクリーコンベア 3 2 0 の上端には抽選球誘導部 3 2 4 の一端が配設される。抽選球誘導部 3 2 4 には誘導通路（図示せず）が形成される。抽選球誘導部 3 2 4 は、スクリーコンベア 3 2 0 によって搬送された抽選球を、誘導通路を介して誘導する。

- また、抽選機 3 1 2 の上方には、抽選球保持部 3 3 2 が配設される。
- 10 この抽選球保持部 3 3 2 は、ゲームプレーヤ等から視認可能にするために、透過性を有する樹脂から形成される。このため、ゲームプレーヤに対して、抽選球の残り球数を明示することができる。この抽選球保持部 3 3 2 は、上方に開放した形状であり、抽選球誘導部 3 2 4 から誘導された抽選球を保持する。また、抽選球保持部 3 3 2 の底面には、1 球の
- 15 抽選球を通過させるための開口（図示せず）が形成されている。

 抽選球保持部 3 3 2 の下方には、円柱状であり、投入部の一例としての回転体 3 2 8 が配設される。この回転体 3 2 8 は、抽選球保持部 3 3 2 の底面に形成された開口を塞ぐ機能を有する。これによって、抽選球保持部 3 3 2 に保持された抽選球を保持した状態として維持する。

- 20 また、回転体 3 2 8 には、1 球の抽選球を保持するための保持穴（図示せず）が形成される。回転体 3 2 8 の縁端には、回転モータ 3 2 6（図 2 7 参照）等から構成される駆動部（図示せず）が配設される。駆動部が駆動されることによって、回転体 3 2 8 が回転する。回転体 3 2 8 を回転させることによって、保持穴を上方に開放した状態とし、抽選
- 25 球保持部 3 3 2 に保持された 1 球の抽選球を開口を介して保持穴に落下させる。更に、回転体 3 2 8 を回転させることによって、抽選球保持部

3 3 2 に形成された開口を塞ぐとともに、1 球の抽選球が保持穴に保持した状態とする。更に、回転体 3 2 8 を回転させることによって、抽選球保持部 3 3 2 に形成された開口を塞ぐとともに、保持穴を下方に開放した状態とし、保持穴に保持された 1 球の抽選球を下方に落下させる。

- 5 このように、抽選球保持部 3 3 2 に保持された 1 球の抽選球が抽出され、落下することとなる。つまり、回転体 3 2 8 は、スクリーコンペア 3 2 0 によって搬送された抽選球を上方から面部 3 3 8 A、3 3 9 A に投入する機能を有する。また、この回転体 3 2 8 は、透過性を有する樹脂から形成され、保持穴に保持された抽選球がゲームプレーヤに対して視
- 10 認可能な状態となる。このため、ゲームプレーヤに対して、ゲームの進行を明示することができる。

- 回転体 3 2 8 の下方には、透過性を有する抽選球受け部 3 3 4 が配設される。この抽選球受け部 3 3 4 は、その上方に配設された回転体の保持穴から落下される抽選球を受け取るためのものである。このため、回
- 15 転体 3 2 8 の保持穴から落下した抽選球は、ゲームプレーヤに対して視認可能な状態で抽選球受け部 3 3 4 に保持される。抽選球受け部 3 3 4 は、受け取った抽選球を、2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 のいずれかに投入するための切欠き 3 3 4 C、3 3 4 D（図 2 0 参照）が形成される。抽選機 3 1 2 が揺動する機能を有するため、その傾斜角度に応じて、抽
- 20 選球受け部 3 3 4 に保持される抽選球は、2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 のいずれかに誘導されることとなる。

- 抽選球受け部 3 3 4 の切欠き 3 3 4 C、3 3 4 D（図 2 0 参照）には、抽選球が通過可能な投入路が形成されたスロープ 3 3 6 A、3 3 6 B が配設される。これらスロープ 3 3 6 A、3 3 6 B は、抽選球受け部 3 3
- 25 4 に保持された抽選球を面部 3 3 8 A、3 3 9 A のいずれかに投入するためのものである。スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B は透過性を有する樹脂

から形成される。このため、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B を通過する抽選球は、ゲームプレーヤに対して視認可能な状態とする。このように、上述したスクリーコンベア 3 2 0、回転体 3 2 8、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B 等は、後述するように、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 から排出
5 された抽選球を、第 1 の回収通路 3 4 4、第 2 の回収通路 3 5 0 を介して、筐体 3 1 3 における面部 3 3 8 A、3 3 9 A に投入可能とする。

スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B の下端には、2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 が配設される。これら抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、抽選球が転動可能であり、筐体 3 1 3 に対して水平な面を有する面部 3 3 8 A、3 3 9 A
10 がそれぞれ形成される。つまり、抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、抽選球が転動可能な面部 3 3 8 A、3 3 9 A が形成され、それら面部 3 3 8 A、3 3 9 A の上面には複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が形成される。言い換えると、筐体 3 1 3 は、複数の抽選盤 3 3 8、3 3 9 を備えるため、抽選球を転動可能な面部 3 3 8 A、3 3 9 A と、それら面部 3 3 8 A、3
15 3 9 A に設けられた複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 とを有する。また、これら 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 は、面部 3 3 8 A、3 3 9 A の上面に対して水平に回転可能である。

これら面部 3 3 8 A、3 3 9 A の上面には、1 球の抽選球を保持するための複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が形成される。これら複数の抽選穴
20 3 4 0、3 4 1 は、1 球の抽選球が約 5 分の 2 突出するような深さである。このため、これら複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球は、ゲームプレーヤに対して視認可能に保持され、更には、次以降に投入された抽選球が、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に保持される抽選球に衝突し、転動の方向を変えるようになる。もちろん、後述するように、抽選
25 盤 3 3 8、3 3 9 の回転に伴って、これら複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球も保持された状態で回転する。

これら複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 の底面には、シャッタ 3 4 7 が配設される。ゲーム中においては、このシャッタ 3 4 7 が閉状態に制御されており、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球を保持することとなる。また、ゲームが終了した後は、シャッタ 3 4 7 が開状態に制御されることによって、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球を抽選機 3 1 2 内部に排出することとなる。また、これら複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 には、それぞれ入球検知センサ 3 4 9 が配設される。入球検知センサ 3 4 9 は、抽選球が複数の抽選穴のいずれかに入ったことを検知する。そして、詳しくは後述するが、抽選盤 3 3 8、3 3 9 における複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、その抽選球が入った抽選穴に応じて識別情報を選択することとなり、その選択された識別情報に基づいてゲームの結果を決定することとなる。つまり、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、その抽選球が入った複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 のいずれかに対応付けられた識別情報に基づいてゲームの結果を決定することとなる。尚、本実施形態においては、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 毎に一つの入球検知センサ 3 4 9 を備えるように構成したが、別の態様であってもよく、例えば、抽選球が入ったことを直ちに検知するように、複数の抽選穴毎に複数の入球検知センサを備えるように構成してもよい。また、製造行程における作業の軽減とコストの軽減を図るために、複数の抽選穴毎に入球検知センサを備えない構成であってもよい。つまり、複数の抽選穴に抽選球が入ったことを一つの入賞検知センサを用いて検知するように構成してもよい。例えば、抽選盤の外周側から回転の中心方向に向かい、抽選盤が一周することによって抽選穴に抽選球が入賞しているか否かを検知する入賞検知センサを 2 つ用いて、抽選盤が半周する度に、抽選穴に抽選球が入賞しているか否かを検知するよう

に構成してもよい。

- このような抽選機 3 1 2 の 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 の下方には、第 1 の回収通路 3 4 4 と、第 2 の回収通路 3 5 0 とが形成された回収部 3 4 5 が設けられる。この回収部 3 4 5 は、シャッタ 3 4 7 が開状態に
5 制御されることによって、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球を、第 1 の回収通路 3 4 4 に受け入れる。また、この回収部 3 4 5 には、第 1 の回収通路 3 4 4 に受け入れた抽選球を下方に落下させるための傾斜部 3 5 3 A、3 5 3 B が形成される。更には、傾斜部 3 5 3 A、3 5 3 B の下方には、水平方向に延びる第 2 の回収通路 3 5 0 が形成される。
10 これによって、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に入った抽選球は、第 1 の回収通路 3 4 4 を介して、第 2 の回収通路 3 5 0 に誘導され、保持される。つまり、第 1 の回収通路 3 4 4、第 2 の回収通路 3 5 0 は、筐体 3 1 3 に設けられ、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 から排出される抽選球を通過可能とする。
- 15 第 2 の回収通路 3 5 0 には開閉ゲート 3 5 2 が配設される。この開閉ゲート 3 5 2 は、開閉自在に制御される。このため、開閉ゲート 3 5 2 が開状態となった場合には、第 2 の回収通路 3 5 0 と螺旋体 3 2 0 A の下端との間を抽選球が通過可能な状態となる。一方、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態となった場合には、第 2 の回収通路 3 5 0 と螺旋体 3 2 0 A の
20 下端との間を抽選球が通過不可能な状態となる。このように、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなるように抽選機 3 1 2 が揺動され、開閉ゲート 3 5 2 が開状態に制御されることによって、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持された抽選球は螺旋体 3 2 0 A の下端に導出されることとなる。また、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態に制御されることによって、螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された抽選球は、第 2 の回収通路 3 5 0 に逆
25 戻りせず、更には、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持された抽選球を螺旋体

3 2 0 A の下端に導出させない。

開閉ゲート 3 5 2 と螺旋体 3 2 0 A の下端との間には、抽選球通過検知センサ 3 5 1 が配設される。この抽選球通過検知センサ 3 5 1 は、開閉ゲート 3 5 2 を介して第 2 の回収通路 3 5 0 から螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された抽選球の数を検知するためのものである。従って、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなるように抽選機 3 1 2 が傾動され、かつ、開閉ゲート 3 5 2 が開状態に制御されることによって、開閉ゲート 3 5 2 を通過した抽選球が所定数となった場合には、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態に制御され、所定数の抽選球が、螺旋体 3 2 0 A の下端に導出される。また、所定数の抽選球が螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された後においては、それら抽選球が第 2 の回収通路 3 5 0 に逆戻りしない。

また、抽選機 3 1 2 には、揺動装置 3 4 6 が設けられており、揺動軸 3 4 8 を中心に揺動可能、傾動可能となっている。

更には、抽選球保持部 3 3 2 の上方には、複数の LED 等から構成されるドット LED 表示装置 3 2 7 が配設される。このドット LED 表示装置 3 2 7 には、ゲームにおけるラウンド数が表示される。また、抽選機 3 1 2 の中央には、START ランプ 3 2 9 が配設される。この START ランプ 3 2 9 は、抽選球が回転体 3 2 8 の保持穴から抽選球受け部 3 3 4 に落下する際に、内蔵されたランプが点灯され、START という文字が、ゲームプレーヤに対して視認可能に表示される。また、ゲーム機 3 1 0 には、複数の照明装置（図示せず）を設けることで、帆船型の抽選機 3 1 2 を様々な色でライトアップすることを可能とし、揺動操作と併せて様々な演出を可能とするように構成してもよい。

[抽選球受け部等の説明]

上述した抽選球受け部 3 3 4、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B について

図 20 を用いて説明する。図 20 は、抽選球受け部 334、スロープ 336A、336B を示す上面図である。

上述した抽選球受け部 334 は、図 20 に示すように、凹部 334A が形成される。この凹部 334A は、上述した回転体 328 の保持穴から落下する抽選球を受け取ることとなる。また、抽選球受け部 334 の側面 334B には、2箇所の切欠き 334C、334D が形成される。このため、凹部 334A に受け取られた抽選球は、抽選機 312 が揺動されることによって、2箇所の切欠き 336C、336D のいずれかから、凹部 334A の外部に転動することとなる。

これらの切欠き 336C、336D には、スロープ 336A、336B の上端が配設される。また、スロープ 336A、336B の下端は、上述したように、それぞれ抽選盤 338、339 の上方に配設される。このため、これらのスロープ 336A、336B は、上述した抽選球受け部 334 の切欠き 336C、336D から抽選球受け部 334 の外部に転動される抽選球を受け入れ、抽選盤 338、339 のいずれかに誘導することとなる。また、これらのスロープ 336A、336B のそれぞれは、抽選盤 338、339 の回転方向と同じ方向に向かって抽選球を投入するように配設される。なお、本実施形態においては、スロープ 336A、336B を直線的に形成したが、直線的に形成しなくてもよく、例えば、カーブを有するように形成してもよい。

[抽選盤等の説明]

上述した抽選機 312、抽選盤 338、339 について図 21 から図 23 を用いて説明する。図 21 は、抽選機 312 を示す上面図である。図 22 は、抽選盤 338 を示す斜視図である。図 23 は、抽選盤 338 を示す上面図である。なお、図 22、図 23 では、抽選盤 339 が抽選盤 338 と同じような構成であるため説明を省略する。

抽選機 3 1 2 には、図 2 1 に示すように、上述したように 2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 が配設される。2 つの抽選盤 3 3 8、3 3 9 には、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 を設けることができるので、例えば、1 つの抽選盤を用いた場合と比べ、多くの抽選穴を設けることに伴って、無駄なスペースを取ることなく、ゲーム場における設置スペースを有効に利用することができる。これによって、多くの抽選穴を設けることができ、例えば、配当に幅を持たせる等、興趣の増大を図ることができる。

従来において、例えば、識別情報を付した複数の抽選球から抽選球を抽出することによって、その抽出された抽選球の識別情報に基づくゲーム結果を決定するような構成のゲーム機（所謂、抽選球抽出タイプ）においては、5 2 個の抽選球が必要となる。このような構成することによって、多くの抽選球から所望とする抽選球をゲームプレイヤに認識させながらゲームを進行することは容易なことではなく、抽選球が抽出される結果に至る過程を省くこととなり、ビンゴゲーム等の醍醐味である焦り、期待感を与えるゲーム性を損ね、興趣を損ねるおそれがあった。一方、本実施形態のようなルーレット盤タイプのゲーム機においては、ボールを用いたビンゴゲームを実現させるためには、5 2 個以上の抽選穴が必要となる。特に、1 つの抽選盤を用いた場合には、抽選盤のサイズが大きくなる。このため、ゲーム場のスペースを無駄にするだけでなく、ゲームプレイヤに対して視認しにくく、ゲームに対する興趣を損ねるおそれがあった。

そこで、2 つの抽選盤を用いることによって、抽選盤を配置するための無駄なスペースを省略することができる。円形状の 1 つの抽選盤と円形状の 2 つの抽選盤とを用いた構成とする具体例を挙げる。円形状の 2 つの抽選盤とを用いる場合と円形状の 1 つの抽選盤を用いる場合とで抽選盤の円周の合計を等しくすることによって、ほぼ同じ数の抽選穴を設

けることができるが、円形状の2つの抽選盤とを用いる場合には、円形状の1つの抽選盤を用いる場合よりも、抽選盤の半径は半分となる。このため、円形状の2つの抽選盤とを用いる場合には、抽選盤の面積は減少することとなる。このように複数の抽選盤を用いることによって、ゲーム場のスペースを無駄にすることなく、ゲームに対する興味を損ねることを防止することができる。また、複数の円周に沿って複数の抽選穴を設けることでも、ゲーム場のスペースを無駄にすることなく、ゲームに対する興味を損ねることを防止することができる。

これら抽選盤338、339は、上方から見て円形状である。これら抽選盤338、339は、筐体313の甲板上に回転自在に配設される。また、抽選盤338の回転速度は、標準的には、一周8～12秒で回転する速度であるが、後述する主制御回路400によって制御可能であり、例えば、一周5秒～12秒の間で変更可能に設定する構成であってもよい。尚、本実施形態においては、抽選盤338、339の中央に位置する抽選盤回転モータ（図27参照）335、337によって軸回転するように構成するが、別の態様であってもよく、例えば、回転するための動力を外周、底面等、他の箇所から伝達するように構成してもよい。抽選盤338、339には、抽選球を転動可能にする面部338A、339Aが形成される。また、これら抽選盤338、339は、抽選球がスロープ336A、336Bから投入される方向（矢印A1、A2参照）と略同じ方向（矢印B1、B2参照）に回転する。具体的には、抽選盤338は、時計回りに回転し、スロープ336Aは、図22に示すように、時計回り方向に投入される。このため、抽選盤338、339上に転動される場合には、その速度が著しく遅くなることはない。従って、極めて短い間に抽選球が複数の抽選穴340、341のいずれかに入る可能性は低い。また、抽選盤338、339が回転することによって、

スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B から投入される抽選球の速度を変更することなく、抽選を行うことができる。これは、抽選盤 3 3 8、3 3 9 に設けられた複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が回転しない、つまり複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が変位しない場合に、所定の速度で抽選球を投入することによって、複数の抽選穴 3 3 8、3 3 9 のいずれかに抽選球が入り易い、入り難い等の不均等なゲームを提供することとなるからである。

また、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の間には、連結テーブル 3 9 0 が設けられる。この連結テーブル 3 9 0 は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の面部 3 3 8 A、3 3 9 A と水平な面を有する。このため、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の間を抽選球を転動させることができる。また、筐体 3 1 3 が傾斜（揺動）されることに応じて、複数の抽選盤 3 3 8、3 3 9 を渡って抽選球が転動することとなる。また、抽選球の転動速度を著しく遅くすることはない。

抽選盤 3 3 8、3 3 9 の間には、ガイド部 3 9 2、3 9 4 が設けられる。これらガイド部 3 9 2、3 9 4 は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外周に沿って、連結テーブル 3 9 0 を挟むような位置に設けられる。これらガイド部 3 9 2、3 9 4 は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の面部 3 3 8 A、3 3 9 A よりも凸形状である。このため、抽選球がガイド部 3 9 2、3 9 4 に衝突することによって、抽選球の転動をガイドすることとなる。

また、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外側には、バンク部 3 9 6、3 9 8 が設けられる。これらバンク部 3 9 6、3 9 8 は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外周に沿って設けられる。これらバンク部 3 9 6、3 9 8 は、抽選盤 3 3 8、3 3 9 の面部 3 3 8 A、3 3 9 A よりも凸形状である。つまり、面部 3 3 8 A、3 3 9 A の上面より高いバンク部 3 9 6、3 9 8 が、それら面部 3 3 8、3 3 9 の外周に沿って配設される。このため、スロープ 3 3 6 A、3 3 6 B から抽選盤 3 3 8、3 3 9 に投入された抽選球は、

抽選盤 3 3 8、3 3 9 の外部に転動する場合であっても、バンク部 3 9 6、3 9 8 に乗り上げ、抽選盤 3 3 8、3 3 9 上に再度転動されることとなる。また、バンク部 3 9 6、3 9 8 に乗り上げた抽選球は、抽選球が転動し、バンク部 3 9 6、3 9 8 に乗り上げる勢い、方向によって、

5 抽選球の軌道が変わるため、ゲームプレイヤーに対して、予測されにくいゲームを提供し、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。もちろん、勢いを付けて抽選盤 3 3 8、3 3 9 方向に転動することとなるため、抽選盤 3 3 8、3 3 9 に向かう抽選球の速度は著しく遅くなることはない。更には、バンク部 3 9 6、3 9 8 に乗り上げた抽選球が、抽選

10 盤 3 3 8、3 3 9 上に転動される場合には、その速度が著しく遅くなることはない。このため、バンク部 3 9 6、3 9 8 に乗り上げた抽選球が抽選盤 3 3 8、3 3 9 上に転動される場合には、その速度が著しく遅くなることはない。従って、極めて短い間に抽選球が複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 のいずれかに入る可能性は低く、約 1 0 秒～3 0 秒の間に抽選球

15 が複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 のいずれかに入ることとなる。

また、抽選盤 3 3 8、3 3 9 は、矢印 B 1、B 2 に示すように、逆方向に回転する。このため、抽選盤 3 3 8 に投入された抽選球は、連結テーブル 3 9 0 を介して抽選盤 3 3 8 から抽選盤 3 3 9 に転動することがある。逆に、抽選盤 3 3 9 に投入された抽選球は、連結テーブル 3 9 0

20 を介して抽選盤 3 3 9 から抽選盤 3 3 8 に転動することがある。従って、これら抽選盤 3 3 8、3 3 9 間を転動することとなる。また、抽選機 3 1 2 には、揺動装置 3 4 6 が配設されているため、抽選機 3 1 2 の筐体 3 1 3 が揺動され、例えば、抽選盤 3 3 8、3 3 9 間を 8 の字に転動するように、抽選球を抽選盤 3 3 8、3 3 9 上を転動させるとともに、

25 ゲームプレイヤーに対して予測のつきにくい斬新なゲームを提供することができ、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。なお、これら抽

選盤 338、339、連結テーブル 390、ガイド部 392、394、バンク部 396、398 は、透過性を有する樹脂によって形成されたフェンスに囲まれ、そのフェンス外に抽選球が転動するおそれはない。

- これら抽選盤 338、339 には、それぞれ 26 個の抽選穴 340、
- 5 341 が設けられる。抽選盤 338 に設けられた複数の抽選穴 340 には、図 22 に示すように、スペード、ハートが第 1 の符号として構成される識別情報が割り当てられる。具体的には、抽選盤 338 に設けられた複数の抽選穴 340 に、スペードの A、2～10、J、Q、K、ハートの A、2～10、J、Q、K が割り当てられる。一方、抽選盤 339
- 10 に設けられた複数の抽選穴 341 には、クラブ、ダイヤが第 1 の符号として構成される識別情報が割り当てられる。具体的には、抽選盤 339 に設けられた複数の抽選穴 341 に、クラブの A、2～10、J、Q、K、ダイヤの A、2～10、J、Q、K が割り当てられる。つまり、複数の符号のうちのいずれかを同種とするため、抽選球が転動する場所を
- 15 視認することによって、ゲームプレーヤの所望とする識別情報を容易に認識させることができ、より一層、焦りや期待感を持たせることができ、ゲームに対する興趣の向上を図ることができる。例えば、抽選球が抽選盤 338 に転動している場合には、第 1 の符号がスペード、ハートであると容易に認識することができ、抽選球が抽選盤 339 に転動している
- 20 場合には、第 1 の符号がクラブ、ダイヤであると容易に認識することができる。つまり、2 つの抽選盤 338、339 には、それら 2 つの抽選盤 338、339 における複数の抽選穴 340、341 に、第 1 の符号のいずれかが同種である識別情報を割り当てることとなる。これによって、例えば、抽選球が転動する抽選盤 338、339 を視認することによ
- 25 って、ゲームプレーヤの所望とする識別情報を容易に認識させることができ、より一層、焦りや期待感を持たせることができ、ゲームに対す

る興趣の向上を図ることができる。

また、抽選盤 3 3 8 には、図 2 3 に示すように、回転の中心点 C 0 を中心とする円周 C 1、C 2 に沿って複数の抽選穴 3 4 0 が設けられる。この円周 C 2 は、C 1 より内側である。また、16 個の抽選穴が円周 C 1 に沿って設けられ、10 個の抽選穴が円周 C 2 に沿って設けられる。つまり、回転の中心に対する複数種類の円周に沿って複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 が面部 3 3 8 A、3 3 9 A の上面に形成される。また、上述したように、これら 26 個の抽選穴 3 4 0 には、スペードの A、2～10、J、Q、K、ハートの A、2～10、J、Q、K が割り当てられるが、具体的には、円周 C 1 に沿って設けられた 16 個の抽選穴には、スペードの A、2～8、ハートの A、2～8 が割り当てられ、円周 C 2 に沿って設けられた 10 個の抽選穴には、スペードの 9、10、J、Q、K、ハートの 9、10、J、Q、K が割り当てられる。

また、抽選盤 3 3 8 には、図 2 2 に示すように、抽選盤 3 3 8 の面部 3 3 8 A よりも凸形状の複数の凸部 3 4 2 が設けられる。また、これら複数の凸部 3 4 2 は、図 2 3 に示すように、回転の中心点 C 0 を中心とする円周 C 3 に沿って設けられる。また、この円周 C 3 は、複数の抽選穴が設けられる円周 C 1、C 2 のうち、最も内側の円周 C 2 よりも内側に位置する。つまり、複数の凸部 3 4 2 は、複数種類の円周 C 1、C 2 のうち最も内側の円周 C 2 よりも内側の円周 C 3 に沿って、その最も内側の円周 C 2 に形成された複数の抽選穴と隣り合うように設けられる。これによって、例えば、抽選球が凸部へ衝突し、その抽選球の転動を弱め、抽選球の転動方向を変化させることができ、複数種類の円周 C 1、C 2 のうち、内方の円周 C 2 に沿って形成された抽選穴と、外方の円周 C 1 に沿って形成された抽選穴とに対して均等に抽選球が入るため、多くの抽選穴に対して均等に抽選球が入る抽選を行うことができる。

また、図 2 3 に示すように、内方の円周 C 2 に沿って隣り合う 2 つの抽選穴 3 4 0 A、3 4 0 B に対する接線 D 1、D 2 と、円周 C 3 と、に囲まれた領域に、凸形状の凸部 3 4 2 A を設けるように構成することが好ましく、例えば、抽選穴 3 4 0 A、3 4 0 B の間を通過した抽選球が凸部 3 4 2 A に衝突して、その抽選球の転動を弱め、抽選球の転動方向を変化させることができ、抽選穴 3 4 0 A、3 4 0 B に入る可能性が高まり、複数種類の円周 C 1、C 2 のうち、内方の円周 C 2 に沿って形成された抽選穴と、外方の円周 C 1 に沿って形成された抽選穴とに対して均等に抽選球が入るため、多くの抽選穴に対して均等に抽選球が入る抽選を行うことができる。更には、これらの識別情報は、後述する主制御回路 4 0 0 によって制御可能であり、ゲーム場の管理者等によって変更可能に設定されるように構成してもよい。もちろん、面部 3 3 8 A、3 3 9 A に設けられた複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 の近傍には、これら複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 に対応する識別情報を示すマークが表されているが、抽選盤 3 3 8、3 3 9 を取り替えることによって、識別情報を示すマークが変更できる。

[回収部の説明]

上述した抽選機 3 1 2 における回収部 3 4 5 について図 2 4 A ～ 図 2 4 G を用いて説明する。図 2 4 A ～ 図 2 4 G は、第 2 の回収通路 3 5 0 を示す縦断面図である。

ゲームが終了した場合には、上述したように、シャッタ 3 4 7 が開状態となり、抽選球が複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 から落下する。そして、これらの抽選球 3 0 2 は、所定の時間が経過した後には、第 1 の回収通路 3 4 4 を介して、図 7 (A) に示すように、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持される。図 7 (A) に示すように、上述した回収部 3 4 5 の第 2 の回収通路 3 5 0 において、抽選球 3 0 2 が保持された状態において、揺

動装置 3 4 6 によって筐体 3 1 3 が傾動される。この場合には、図 7 (B) に示すように、第 2 の回収通路 3 5 0 に設けられた開閉ゲート 3 5 2 が閉状態であるため、抽選球 3 0 2 は、開閉ゲート 3 5 2 側に位置するように第 2 の回収通路 3 5 0 に保持される。そして、図 7 (C) に示すように、開閉ゲート 3 5 2 が開状態に制御されることによって、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置する抽選球 3 0 2 が螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動する。つまり、筐体 3 1 3 を傾動させ、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置する抽選球 3 0 2 を、スクリーコンベア 3 2 0 に導出させる。このように抽選球 3 0 2 が螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した場合には、抽選球通過検知センサ 3 5 1 によって、螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した抽選球 3 0 2 の数が検知される。つまり、抽選球通過検知センサ 3 5 1 は、第 2 の回収通路 3 5 0 からスクリーコンベア 3 2 0 に導出された抽選球 3 0 2 の数を検知する。言い換えると、抽選球通過検知センサ 3 5 1 は、開閉ゲート 3 5 2 を通過した抽選球 3 0 2 の数を検知する。この抽選球通過検知センサ 3 5 1 によって検知された抽選球 3 0 2 の数が所定数に至った場合には、図 7 (D) に示すように、開閉ゲート 3 5 2 が閉状態に制御される。これによって、図 7 (E) に示すように、螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって所定数の抽選球 3 0 2 が転動し、スクリーコンベア 3 2 0 によって上方に搬送されることとなる。つまり、投入可能な状態に至ることとなる。また、この状態において、図 7 (F) に示すように、筐体 3 1 3 の傾動を水平な状態に戻す、つまり制止する制御を行う。つまり、揺動装置 3 4 6 は、筐体 3 1 3 の傾動を制止する機能を有する。また、図 7 (F) に示すように、螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した抽選球 3 0 2 が逆戻りすることはない。もちろん、図 7 (G) に示すように、逆方向に傾動させた場合であっても同じように、螺旋体 3 2 0 A の下方に向かって転動した抽

選球 3 0 2 が逆戻りすることはない。

これによって、筐体 3 1 3（図 1 8 参照）を傾動させ、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置する抽選球を螺旋体 3 2 0 A の下方に導出させるので、筐体 3 1 3 を傾斜させるだけで抽選球を回収することができ、簡素に、
5 安価に、ゲーム機を製造することが可能である。特に、ビンゴゲーム等の大型のゲーム機においては、少しでも省スペース化する必要があり、この発明により、より一層省スペース化することができる。また、複数の抽選穴の各々に対して抽選球排出手段を備える必要もなく、より一層、簡素に、安価に、ゲーム機を製造することが可能である。

10 [遊技端末の説明]

ゲーム機 3 1 0 における遊技端末 3 1 4 A について図 2 5 を用いて説明する。図 2 5 は、遊技端末 3 1 4 A の斜視図である。なお、遊技端末 3 1 4 B ~ 3 1 4 J については、同じような構成であるため説明を省略する。

15 遊技端末 3 1 4 A は、表示装置 3 7 0 A、タッチセンサ 3 7 2 A、2 つのダイヤル 3 7 6 A、3 7 7 A、メダル投入口 3 7 8 A、主制御回路 5 0 0 A（図 2 8 参照）から主に構成される。

遊技端末 3 1 4 A の上部には表示装置 3 7 0 A が設けられる。表示装置 3 7 0 A にはゲームプレーヤに割り振られたビンゴゲーム用のマトリクス・カード画像や、その他の情報、またはオプション・ゲームの画像などが表示される。つまり、表示装置 3 7 0 は、複数の行及び複数の列の複数の升（セル）から構成され、当該複数の升の各々に識別情報が割り当てられたマトリクスを表示する。そして、後述するように、主制御回路 4 0 0 等によって選択された識別情報が、複数の升の各々に割り
20 当てられた識別情報のいずれかと一致することを条件として、主制御回路 5 0 0 A 等は、当該識別情報のいずれかに対応する升を有効化する制
25

御を行い、有効化する制御が行われた結果が所定の態様であることを条件として配当を付与させる制御を行うこととなる。このように構成することによって、ゲームプレーヤに対して、表示装置 370A 上に表示される各種情報を視認可能な状態で、ゲームが進められる。

- 5 更に、抽選盤 338、339 の全体像を撮るカメラ（図示せず）を抽選機 312 に備え、撮影された画像を表示装置 370A 上に表示することで、抽選盤 338、339 のいずれかが観づらい場合においても、ゲームプレーヤに対して抽選盤 338、339 を視認可能とすることもできるように構成してもよい。

- 10 また、表示装置 370A には、タッチセンサ 372A から主に構成されるタッチパネルが設けられる。これによって、表示装置 370A に触れることで各種のデータの入力や指示が可能となるゲーム環境をゲームプレーヤに対して提供することができる。

- 15 なお、本実施形態においては、タッチセンサ 372A により様々な入力操作が可能となっているが、それ以外の操作態様であってもよく、例えば、複数の操作ボタンを備え、様々な入力操作が行えるように構成してもよい。

- 20 表示装置 370A のゲームプレーヤ側には、台座部 374A が設けられる。この台座部 374A の上面には、上下に層を成して位置する 2 つのダイヤル 376A、377A が設けられている。このダイヤル 376A、377A を用いることで、通常 of 操作ボタンの押動やタッチパネルに触れることのみでは困難な操作が可能となるゲーム環境をゲームプレーヤに対して提供することができる。

- 25 例えば、本実施形態においては、表示装置 370A に表示されたビンゴゲーム用のマトリクス画像において、マトリクス画像の外周におけるビンゴ升に割り当てられた識別情報を、その外周に沿って隣り合うビン

ゴ升に移動させることなどができる。これによって、第2識別情報の移動を連続的に行いたい場合、通常の操作ボタンの押動やタッチパネルに触れることのみでは何度も操作を繰り返さねばならず、非常に面倒なものであった。そこで、ダイヤル376A、377Aのような入力装置を用いれば、1つの動きで連続的な操作が可能となるので、ゲームプレーヤに対して操作性の高いゲームを提供することができる。また、画面上においてスクロールを行う場合や、ポインタを移動させる場合などのアナログ的な動きに対しても非常に簡単に操作することができ、ゲームプレーヤに対して操作性の高いゲームを提供することができる。

10 また、ダイヤル376A、377Aの右側方には、メダルを投入するためのメダル投入口378Aが設けられる。また、メダル投入口378Aの内部には、メダルセンサ380A（図28参照）が配設される。このメダルセンサ380Aは、メダル投入口378Aにメダルが投入されたことを検知する。このように、ゲームプレーヤによってメダル投入口
15 378Aにメダルが投入された場合には、メダルセンサ380Aによってメダルが投入されたことを検知される。

また、台座部374Aの内部には、主制御回路500Aが配設され、上述した各種の装置を制御することとなる。

[ゲーム機のシステム構成]

20 ゲーム機310におけるシステムの構成について図26を用いて説明する。

ゲーム機310は、図26に示すように、抽選機312の制御を行う抽選機制御装置360と、遊技端末314A～314Jとから主に構成される。

25 抽選機制御装置360は、10台の遊技端末314A～314Jと通信可能に接続される。また、この抽選機制御装置360は、10台の遊

技端末 3 1 4 A ~ 3 1 4 J と各種のデータ、信号を送受信することによって、遊技端末 3 1 4 A ~ 3 1 4 J を制御することができる。

[抽選機の電氣的構成]

ゲーム機 3 1 0 の抽選機 3 1 2 における電氣的構成について図 2 7 を用いて説明する。

入球検知センサ 3 4 9 は、図 2 7 に示すように、主制御回路 4 0 0 のインターフェイス回路群 4 0 2 に接続される。入球検知センサ 3 4 9 によって、複数の抽選穴 3 4 0、3 4 1 のいずれかに抽選球が入った場合には、インターフェイス回路群 4 0 2 を介して、所定の信号が入出力バス 4 0 4 に供給される。入出力バス 4 0 4 は、中央処理回路（以下、CPU と称する）4 0 6 にデータ信号またはアドレス信号を入出力する。

また、抽選球通過検知センサ 3 5 1 も、主制御回路 4 0 0 のインターフェイス回路群 4 0 2 に接続される。抽選球通過検知センサ 3 5 1 によって、開閉ゲート 3 5 2 を抽選球が通過した場合には、インターフェイス回路群 4 0 2 を介して、所定の信号が入出力バス 4 0 4 に供給される。

更には、インターフェイス回路群 4 0 2 には、通信制御回路 4 1 4 A ~ 4 1 4 J が接続される。この通信制御回路 4 1 4 A ~ 4 1 4 J は、抽選機制御装置 3 6 0 と遊技端末 3 1 4 A ~ 3 1 4 J とを通信可能に接続するためのものである。

上述した入出力バス 4 0 4 には、ROM（リード・オンリー・メモリ）4 0 8、RAM（ランダム・アクセス・メモリ）4 1 0 も接続されている。ROM 4 0 8 は、抽選機制御装置 3 6 0 におけるゲームに関する処理を制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM 4 0 8 は、制御プログラムを実行するための初期データ、各種のプログラム等を記憶する。また、RAM 4 1 0 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

更に、入出力バス 4 0 4 には、インターフェイス回路群 4 1 2 が接続される。インターフェイス回路群 4 1 2 には、抽選球上昇モータ 3 2 0 C、回転モータ 3 2 6、抽選盤回転モータ 3 3 5 および 3 3 7、シャッタ 3 4 7、揺動装置 3 4 6、開閉ゲート 3 5 2 が接続されている。これ
5 によって、CPU 4 0 6 によって各種の装置が制御され、上述した抽選機 3 1 2 の駆動が可能となる。

[遊技端末の電氣的構成]

ゲーム機 3 1 0 の遊技端末 3 1 4 A における電氣的構成について図 2
8 を用いて説明する。なお、遊技端末 3 1 4 B ~ 3 1 4 J については、
10 同じような構成であるため説明を省略する。

メダルセンサ 3 8 0 A は、図 2 8 に示すように、主制御回路 5 0 0 A
のインターフェイス回路群 5 0 2 A に接続される。メダルセンサ 3 8 0
A によってメダル投入口 3 7 8 A からメダルが投入された場合には、イ
ンターフェイス回路群 5 0 2 A を介して、所定の信号が入出力バス 5 0
15 4 A に供給される。入出力バス 5 0 4 A は、中央処理回路（以下、CPU と称する）5 0 6 A にデータ信号またはアドレス信号を入出力する。

また、タッチセンサ 3 7 2 A も、主制御回路 5 0 0 A のインターフェ
イス回路群 5 0 2 A に接続される。タッチセンサ 3 7 2 A は、表示装置
3 7 0 A に表示された指示内容の表示位置がゲームプレーヤによって触
20 れられたことを検知した場合には、当該指示内容に対応する信号をイン
ターフェイス回路群 5 0 2 A に供給する。

また、上述したインターフェイス回路群 5 0 2 A には、ダイヤル 3 7
6 A および 3 7 7 A が接続される。ゲームプレーヤによってダイヤル 3
7 6 A または 3 7 7 A が回動された場合には、それぞれの回転角度に対
25 応する信号をインターフェイス回路群 5 0 2 A に供給する。

更には、インターフェイス回路群 5 0 2 A には、通信制御回路 5 1 4

Aが接続される。この通信制御回路514Aは、抽選機制御装置360と遊技端末314Aとを通信可能に接続するためのものである。

上述した入出力バス504Aには、ROM（リード・オンリー・メモリ）508A、RAM（ランダム・アクセス・メモリ）510Aが接続されている。ROM508Aは、遊技端末314Aにおけるゲームに関する処理を制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM508Aは、制御プログラムを実行するための初期データや、表示装置370Aにおける表示制御をするプログラム等を記憶する。また、RAM510Aは、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

10 更に、入出力バス504Aには、インターフェイス回路群512Aが接続される。インターフェイス回路群512Aには、スピーカ586A、ホッパー588Aが接続されており、インターフェイス回路群512Aは、CPU506Aにおける演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

15 更にまた、インターフェイス回路群512Aには、表示制御装置600Aが接続される。表示制御装置600Aは、主制御回路500Aから供給される画像表示命令に基づいて、画像を表示させるための画像信号を表示装置370Aに供給する。

[遊技端末の待機画面]

20 図29を参照して、遊技端末314Aの表示装置370Aに表示される待機画面を説明する。

なお、以下、図29～図31、図32A～図32Dでは、本発明を、5×5個のビンゴ升を持つビンゴカードを用いるビンゴゲームに適用した実施形態を示す。従来のビンゴゲームは、5×5個のビンゴ升を持つ
25 ビンゴカードに対して、25個の数字から1/25の確率で所定個数の数字の抽選を行い、抽選された数字がビンゴカードにあるときにその数字

に対応したビンゴ升を有効化し、ビンゴカードの縦、横、斜めのラインで5つの有効化されたビンゴ升が揃うとビンゴ役が成立とするものが主流であった。本実施形態では、従来のビンゴゲームで用いる識別情報としての数字に代えて、トランプの図柄（ジョーカを1枚、または2枚含んでもよいし、ジョーカを全く含まなくてもよい。また、識別情報の抽選とは無関係に特定のビンゴ升を有効化したフリースポットをジョーカとしてもよい）を識別情報に用い、1/52の確率（または1/53、1/54の確率でもよい）で抽選を行い、従来のビンゴ役に加えてポーカー役（例えば、ワンペア、ツーペア、スリーカード、ストレート、フラッシュ、フルハウス、フォーカード、ストレートフラッシュ、ロイヤルフラッシュ、ファイブカードなど）が成立してもよいとし、ビンゴ役またはポーカー役に応じた配当がゲームプレーヤに付与される。そして、ビンゴカードの特定の同一ライン上でポーカー役とビンゴ役が同時に成立してもよいとし、その場合はポーカー役に相当する配当とビンゴ役に相当する配当の両方がゲームプレーヤに付与されるとした。しかし、従来のビンゴゲームよりもビンゴ升が有効化される確率が低くなり、ビンゴ役が成立する可能性が低くなった。そこで、従来ビンゴカードの縦、横、斜めのラインで5つの有効化されたビンゴ升が揃うとビンゴ役が成立としていたが、5つに限らず、3つまたは4つでも有効化されたビンゴ升が揃うとビンゴ役が成立と見なすこととした。

また、遊技にかかわる遊技端末314の操作の受付は、本実施形態においては、ダイヤル376A、およびダイヤル377A（いずれも図25参照）による操作を除き、すべてタッチパネル方式によるものとする。すなわち表示装置370Aの表面にタッチセンサ372A（図28参照）を備え、ゲームプレーヤは表示装置370Aの所定の触接部に触接することによって、自身が意図する遊技端末の操作が行えるものとする。

ただし、本発明はこれに限定されず、タッチパネル式によらない操作受付の方法を採用してもよく、例えば、所定のスイッチ類を設けてゲームプレーヤの操作を受け付けるようにしてもよい。

図 29 は、遊技端末 314 において遊技のエントリを受け付ける画面を遊技端末 314 表示装置 370A に表示した一例であり、この画面においては、遊技のエントリの操作を受け付ける触接部 480、触接部 481 およびダイヤル 376A、377A（図 25 参照）の操作が有効である。その他、ダイヤル 376A、ダイヤル 377A（いずれも図 25 参照）などの操作は無効であり、メダル投入口 378A（図 25 参照）へのメダル投入も無効で、投入されたメダルはメダル払出口 382A からゲームプレーヤに対し返却される。また、表示装置 370A に表示されたビンゴカードにマトリクス状にトランプカードの図柄を配置したビンゴ升も、全て相対的に暗く表示される、あるいは網掛けされているなどの方法によって、まだ抽選に当選しておらず有効化されていないビンゴ升であることが示される。以下、ビンゴ升の有効化とは、抽選機 312 において抽選されたトランプの図柄と同一の図柄を配置されたビンゴ升が存在するとき、そのビンゴ升をそれ以外のビンゴ升と区別して認識できるように表示する処理を指すとする。ビンゴ升の有効化の処理により、例えば、ビンゴ升が相対的に明るく表示される、または網掛けが解除されて表示される。なお、遊技端末 314 の待機画面のビンゴカードのビンゴ升は、抽選機 312 における識別情報の抽選により有効化されることはない。また、表示装置 370A に示されたラインオッズやポーカーオッズの値が、ゲームプレーヤによる何らかの操作により変化することも無い。

25 なお、遊技端末 314 の待機画面に示された 5×5 個のビンゴ升を持つビンゴカードに表示されたトランプの図柄の配置は、遊技エントリ後

の遊技に使用するビンゴカードの配置とは異なる。ここではあくまでデモ画面としての表示であり、遊技エントリ後に改めてビンゴカードに表示されたトランプの図柄の配置の決定を行う。

- 5 ゲームプレーヤにより、触接部 4 8 0 または触接部 4 8 1 が触接されることにより、遊技へのエントリが受け付けられる。この遊技エントリが遊技端末 3 1 4 によって受け付けられると、図 3 0 の画面に表示が変化する。

[遊技エントリ後の遊技端末の画面]

- 10 図 3 0 を参照して、遊技端末 3 1 4 の表示装置 3 7 0 A に表示される、遊技エントリ後の画面を説明する。

- 15 図 3 0 は、トランプの図柄を持つ 5 × 5 個のビンゴ升により構成されたビンゴカードが決定され表示された画面を示す。このとき、特定のライン上に所定のポーカー役（例えば、5 枚のトランプカードで成立するポーカー役、すなわち、ストレート、フラッシュ、フルハウス、ストレートフラッシュ、ロイヤルフラッシュ）を予め含むような配置にトランプの図柄が配置される。このように高配当の役を予めビンゴカードに用意しておくことにより、ゲームプレーヤの期待感を高める効果がある。なお、
- 20 前述の所定のポーカー役以外のビンゴ升には、トランプカードの図柄をランダムに配置する。また、触接部 4 8 0 および触接部 4 8 1 の表示が消去され、後述する全リーチ状態表示部 4 8 3 の表示が現れる。この画面の状態では、一定の時間（例えば、4 5 秒間などの所定の時間）ゲームプレーヤのメダル投入に基づく B E T 操作やダイヤル 3 7 6 A、ダイヤル 3 7 7 A（いずれも図 2 5 参照）などの操作が有効である。例えば、
- 25 ゲームプレーヤのメダル投入に基づく B E T 操作によると、所定の枚数のメダルが B E T されることによって、ラインオッズ表 4 8 2 に示されるラインオッズのレベルが上昇し、図中の楕円で囲まれる部分が図面の

より上方に移動し、図中のラインオッズのオッズレベルの表示の数値が上昇する（図30では、楕円で囲まれる部分がラインオッズ表482の下から2列目に位置し、オッズレベルは2である）。また、所定の枚数のメダルがBETされることによって、同様に、ポーカーオッズ表484

5 示されるポーカーオッズの数値が上昇し、図中のポーカーオッズオッズレベルの表示の数値が上昇する（図中では、各ポーカー役に対するオッズの値は表示の通りであり、ポーカーオッズのオッズレベルは3である）。ここで言うオッズレベルとは、オッズの数値をその大小に応じて所定の階層に分け、いずれの階層に属するかを示す指標である。例えば、オッズ

10 レベルの数値が高いほどオッズの数値が高いとしてもよいし、オッズレベルの数値が高いほどオッズの数値が低いとしてもよい。

なお、遊技エントリ後の遊技端末の表示装置370Aにおいても、ビンゴカードのビンゴ升は全て相対的に暗く表示される、あるいは網掛けされているなどの方法によって、そのビンゴ升が未だ抽選に当選してお

15 らず有効化されていないビンゴ升であることが示される。

ゲームプレーヤのメダル投入に基づくBET操作やダイヤル376A、ダイヤル377A（いずれも図25参照）の操作が有効であると、ゲームプレーヤはダイヤル376Aの操作によって、図30において右斜め

20 上がりの斜線で網掛けされたビンゴカードの内周490のビンゴ升の回転移動が可能であり、ダイヤル377Aの操作によって、図30において右斜め下がりの斜線で網掛けされたビンゴカードの外周491のビンゴ升の回転移動が可能である。具体的には、ゲームプレーヤがダイヤル376Aを所定量分だけ反時計回りに回転操作すると、ビンゴカードの内周490のビンゴ升もそれに応じて所定量分だけ、ビンゴカードの

25 中央を中心として反時計回りに回転移動する。例えば、ビンゴ升1つ分の移動に相当する分だけダイヤル376Aを反時計回りに回転操作すると、

例えば図 30 のビンゴカードの内周 490 の左上方の角に位置するハートのクイーンが、ハートのジャックが位置する場所に移動し、ハートのジャックはクラブの 3 が位置する場所に移動する。このようにして、反時計回りに 1 つずつビンゴ升が移動する。ダイヤル 377A の操作によるビンゴカードの外周 491 の回転移動も同様である。このようにしてゲームプレーヤは、ビンゴカードの中央を中心として任意に回転するようにビンゴ升を移動させることができる。そしてこの操作は、遊技端末 314 において操作が受け付けられる限り可能な操作である。このような操作が可能とすることによって、単にビンゴ役が成立する可能性が高い配置になるようにビンゴ升を移動させるだけでなく、ポーカー役も考慮する必要が出て来て、戦略性を必要とする様になる。戦略性とは、例えば、配当は低いが成立の可能性が高いツーペアを狙うか、または配当は高いが成立の可能性が低いロイヤルフラッシュを狙うかを考慮した上で、ビンゴ升を移動させる必要があるということを指す。

15 [遊技中の遊技端末の画面]

図 31 を参照して、遊技中における遊技端末 314 の表示装置 370A の表示の一例を説明する。

抽選機 312 によりトランプの図柄が抽選されると、その結果は遊技端末 314 に送信され、その結果を受信した遊技端末 314 はそのトランプの図柄と同一のトランプの図柄が、遊技端末 314 の表示装置 370A に表示されたビンゴカードに存在するかを判定する。この判定により、同一のトランプの図柄が、遊技端末 314 の表示装置 370A に表示されたビンゴカードに存在するとされると、そのビンゴカードのトランプの図柄が配置されたビンゴ升を相対的に明るく表示する、あるいは網掛け表示を解除するなどの方法によって、それが有効化されたビンゴ升であることを示す。

図 3 1 においては、例えば、ダイヤの 1 0、ハートのジャックなどが配置された 7 つのビンゴ升が、相対的に明るく表示される、あるいは網掛け表示が解除されるなどの方法によって、それが有効化されたビンゴ升であることを示している。そして、抽選機 3 1 2 の抽選を所定回数行う間は、抽選により有効化されたビンゴ升は、相対的に明るく表示される、あるいは網掛け表示が解除されるなどの方法によって、それが有効化されたビンゴ升であることを示しつづける。

〔リーチ状態の表示〕

さらに、図 3 1 に示す遊技中の遊技端末の表示装置 3 7 0 A では、次にどのビンゴ升が有効化されるとビンゴ役、またはポーカー役が成立するかを判定した結果に基づき、次に有効化されるべきビンゴ升をゲームプレーヤーに対し識別可能に表示する。この表示には、次に有効化されることによってビンゴ役、またはポーカー役が成立するビンゴ升を個別に表示する方法（以下、リーチ状態個別表示とする）と、一度に把握可能に表示する方法（以下、全リーチ状態表示とする）の 2 通りがある。リーチ状態とは、次に特定のビンゴ升が有効化されるとビンゴ役、またはポーカー役が成立する状態を指す。

なお、リーチ状態個別表示と全リーチ状態表示は、ビンゴ升の移動に応じた、すなわちビンゴ升の移動する毎に、移動後のビンゴ升に対応したリーチ状態を表示することが可能である。

リーチ状態個別表示は、例えば、図 3 1 において、ハートのキングが配置されたビンゴ升が有効化されると、ポーカー役であるスリーカードが成立し、ビンゴ役として 3 つのビンゴ升が揃うので、ゲームプレーヤーに対して、その状態を、ハートのキングが配置されたビンゴ升の点滅などの方法によって報知するものである。さらに後述するように、有効化されるとポーカー役および／またはビンゴ役が成立するビンゴ升が複数存在

する場合は、それぞれのビンゴ升ごとに切り替えて点滅表示を行うので、ゲームプレーヤはどのビンゴ升が有効化されるとポーカー役および／またはビンゴ役が成立するかを識別することができる。

全リーチ状態表示は、例えば、図 3 1 において、ハートのキング、スペードのエース、スペードのキング、およびクラブのジャックが配置されたビンゴ升が有効化されると、ポーカー役および／またはビンゴ役が成立するので、それらのビンゴ升を全リーチ状態表示部 4 8 3 に一度に表示して、ゲームプレーヤに対してその状態を報知するものである。図 3 1 においては、点滅表示 4 8 5 によって、有効化されることによってポーカー役および／またはビンゴ役が成立するビンゴ升が、ビンゴカード全体の中でどの位置にあるかを示している。点滅表示 4 8 5 は、有効化されるとポーカー役および／またはビンゴ役が成立するビンゴ升の、ビンゴカード内における位置のみを示し、そのビンゴ升に配置されたトランプの図柄は示さないとするが、本発明はこれに限定されず、トランプの図柄も示すようにしてもよい。

ビンゴゲームにおいてトランプの図柄を識別情報とした（特に、トランプの数字を第 1 識別情報、トランプのスイツを第 2 識別情報とする）ので、ビンゴ役とポーカー役の両方の成立が可能となり、リーチ状態のパターンが多くなり、判別が難しくなった。また、ビンゴ升の移動が可能であるので、その移動によってリーチ状態は様々に変化する。そのため、ゲームプレーヤは、どのようなリーチ状態が発生しているかを素早く判断することが難しくなった。しかし、上述の様な 2 通りのリーチ状態の表示方法を採用することによって、ゲームプレーヤはビンゴゲームの遊技において、どのビンゴ升が有効化されることによってポーカー役および／またはビンゴ役の成立が期待できるかを容易に、かつ正確に把握することができるので、ゲームプレーヤは期待感を喚起されて興味を持続し

つつ、安心して遊技を行うことができる。

〔遊技端末のリーチ状態個別表示の画面の遷移〕

図 3 2 A～図 3 2 D を参照して、遊技端末 3 1 4 の表示装置 3 7 0 A に表示される、リーチ状態個別表示の画面の遷移を説明する。

- 5 前述のリーチ状態個別表示の説明の通り、図 3 1 では、ハートのキング、スペードのエース、スペードのキング、およびクラブのジャックが配置されたビンゴ升が有効化されると、ポーカー役および／またはビンゴ役が成立する。図 3 2 A～図 3 2 D は図 3 1 と同様の状況であり、ハートのキング、スペードのエース、スペードのキング、およびクラブのジャックが配置されたビンゴ升を個別に点滅表示する様子を、図 3 2 A、
10 図 3 2 B、図 3 2 C、図 3 2 D にて順を追って示している。

- 図 3 2 A は、ハートのキングが有効化されると、ポーカー役であるスリーカードが成立し、かつビンゴ役として 3 つの有効化されたビンゴ升が並ぶので、ハートのキングが配置されたビンゴ升を、点滅表示 4 8 6 の
15 ように点滅表示させる。所定時間この点滅表示を行うと、次の図 3 2 B の状態へ遷移する。

- 図 3 2 B は、スペードのエースが有効化されると、ポーカー役であるストレートが成立し、かつビンゴ役として 5 つの有効化されたビンゴ升が並ぶので、スペードのエースが配置されたビンゴ升を、点滅表示 4 8 7
20 のように点滅表示させる。所定時間この点滅表示を行うと、次の図 3 2 C の状態へ遷移する。

- 図 3 2 C は、スペードのキングが有効化されると、ポーカー役であるスリーカードが成立し、かつビンゴ役として 3 つの有効化されたビンゴ升が並ぶので、スペードのキングが配置されたビンゴ升を、点滅表示 4 8
25 8 のように点滅表示させる。所定時間この点滅表示を行うと、次の図 3 2 D の状態へ遷移する。

図 3 2 D は、クラブのジャックが有効化されると、ポーカー役であるフ
ォーカードが成立し、かつビンゴ役として 4 つの有効化されたビンゴ升
が並ぶので、クラブのジャックが配置されたビンゴ升を、点滅表示 4 8
9 のように点滅表示させる。所定時間この点滅表示を行うと、再び図 3
5 2 A の状態へ遷移する。

このように、図 3 2 A の点滅表示 4 8 6、図 3 2 B の点滅表示 4 8 7、
図 3 2 C の点滅表示 4 8 8、図 3 2 D の点滅表示 4 8 9 の順で、それぞ
れを所定時間表示して点滅表示が遷移してゆくように繰り返し表示する
ことによって、どのビンゴ升が有効化されることによってポーカー役およ
び／またはビンゴ役の成立が期待できるかを容易に、かつ正確に把握す
ることができるので、ゲームプレーヤは期待感を喚起されて興味を持続
10 しつつ、安心して遊技を行うことができる。

なお、前述の、図 3 2 A の点滅表示 4 8 6、図 3 2 B の点滅表示 4 8
7、図 3 2 C の点滅表示 4 8 8、図 3 2 D の点滅表示 4 8 9 の順で、そ
れぞれを所定時間表示して点滅表示が遷移してゆくような繰り返し表示
15 は、ビンゴ役及びポーカー役の役の強さ（例えば、配当がより多い役を強
い役としてもよい）の順番で点滅表示が遷移するようにしてもよい。

[遊技端末のダブルアップゲームの画面]

図 3 3 を参照して、遊技端末 3 1 4 の表示装置 3 7 0 A に表示される、
20 ダブルアップゲーム画面の説明を行う。

ダブルアップゲームとは、ゲーム機 3 1 0 におけるビンゴゲームにお
いて、ゲームプレーヤが何らかの配当を付与されたときに、その配当を
賭けて行うゲームのことである。遊技端末 3 1 4 の制御により選択され
るディーラのトランプカードの図柄と、遊技端末 3 1 4 の制御によりカ
ードを裏返した状態で提示される複数枚のトランプカードのうちからゲ
ムプレーヤが選択した 1 枚のトランプカードの図柄とを比較し、より
25

強いトランプカードを選択した方が勝ちとなるゲームである。ゲームプレーヤが勝ちのときには、ゲームプレーヤが獲得した配当は2倍に増加する一方で、ディーラが勝ちのときには、ゲームプレーヤが獲得した配当は全て没収される。

- 5 例えば、図33では、ディーラが選択したトランプカードの図柄が先に示されており、それに対してゲームプレーヤは、遊技端末314の制御によりカードを裏返した状態で提示される4枚のトランプカードのうちから1枚を選ぶことができる様になっている。ゲームプレーヤが所望のトランプカードの表示に触接することによりそのトランプカードを選択すると、そのトランプカードの表が返されて図柄が表示され、ダブルアップゲームのゲーム結果が判定される。ゲームプレーヤが勝つと、ゲームプレーヤはダブルアップゲームを再び行うか否かを選択することができる。
- 10

- なお、ゲーム機310におけるビンゴゲームにおいて、ゲームプレーヤが何らかの配当を付与されたときに、ゲームプレーヤはダブルアップゲームを行うか否かを、自身の判断で選択することができる。
- 15

- このように、ゲーム機310における本来の目的である遊技とは別に、ゲームプレーヤが獲得した配当を増加させることが可能なゲームを設けることによって、ゲームプレーヤは、本来の目的である遊技において配当を獲得することに意義を見出し、さらに獲得した配当を増加させようとするため、ゲーム機310において遊技を行うことに大きな興味を抱くことができる場合がある。
- 20

[抽選機と遊技端末の動作]

- 図34および図35を参照して、抽選機312の主制御回路400（図27参照）および遊技端末314の主制御回路500A（図28参照）における処理を説明する。
- 25

[抽選機の動作]

図 3 4 を参照して、先ず、抽選機 3 1 2 の主制御回路 4 0 0 における処理を示す。

5 ステップ S 1 0 0 では、遊技準備処理を行う。具体的には、スクリー
ーコンベアに保持されている抽選球を、所定数だけ抽選球保持部 3 3 2
に移動させる。また、この他にも、CPU 4 0 6 は、筐体 3 1 3 を所定
の角度で傾斜させる等、各種の処理を実行する。この処理が終了すると、
ステップ S 1 0 1 へ処理を移す。

10 ステップ S 1 0 1 では、抽選機 3 1 2 の CPU 4 0 6 が、抽選開始の
判定を行う。CPU 4 0 6 は、所定の待ち時間が経過して抽選開始のタ
イミングであるか否かを判定する。個の判定が YES のときにはステッ
プ S 1 0 2 へ処理を移し、NO のときにはステップ S 1 0 3 へ処理を移
す。

15 ステップ S 1 0 2 では、抽選機 3 1 2 の CPU 4 0 6 が、抽選開始信
号の送信を行う。CPU 4 0 6 は、通信制御回路 4 1 4 A ~ 4 1 4 J を
介して、遊技端末 3 1 4 A ~ 3 1 4 J それぞれに対して抽選開始信号を
送信する。この処理が終了すると、ステップ S 1 0 4 へ処理を移す。な
お、前述の抽選開始信号は、後述する遊技端末 3 1 4 の主制御回路 5 0
0 A の処理であるステップ S 2 0 4 において、遊技端末 3 1 4 により受
20 信される。

一方ステップ S 1 0 3 では、抽選機 3 1 2 の CPU 4 0 6 が待ち時間
消化を行う。CPU 4 0 6 は、所定の待ち時間が経過するまで時間を計
測する。この処理が終了すると、ステップ S 1 0 1 へ処理を戻す。

25 ステップ S 1 0 4 では、抽選機 3 1 2 の CPU 4 0 6 が BET 操作受
付時間消化を行う。CPU 4 0 6 は、所定の BET 操作受付時間が経過
するまで時間を計測する。この処理が終了すると、ステップ S 1 0 5 へ

処理を移す。

- ステップS 1 0 5では、抽選盤の回転を開始する。抽選機3 1 2の主制御回路4 0 0の制御により、抽選盤回転モータ3 3 5、および3 3 7が始動され、面部3 3 8 A、および3 3 9 Bの回転が開始される。この
- 5 処理が終了すると、ステップS 1 0 6へ処理を移す。

ステップS 1 0 6では、筐体の揺動を開始する。抽選機3 1 2の主制御回路4 0 0の制御により、揺動装置3 4 6が始動され、抽選機3 1 2の筐体の揺動が開始する。この処理が終了すると、ステップS 1 0 7へ処理を移す。

- 10 ステップS 1 0 7では、抽選球を1つ落下させる処理を行う。抽選機3 1 2の主制御回路4 0 0の制御により、回転体3 2 8（図1 8参照）が制御され、1つの抽選球が抽選球受け部3 3 4の中に落下させられる。この処理が終了すると、ステップS 1 0 8へ処理を移す。

- ステップS 1 0 8では、識別情報を取得する処理を行う。この処理で
- 15 は、抽選機3 1 2の主制御回路4 0 0の制御により、複数の抽選穴3 4 0にそれぞれ設けられた入球検知センサ3 4 9のうちの1つが抽選球の入球を検知し、抽選機3 1 2のCPU 4 0 6が、その抽選穴3 4 0に該当する識別情報を取得する。この処理が終了すると、ステップS 1 0 9へ処理を移す。

- 20 ステップS 1 0 9では、抽選機3 1 2のCPU 4 0 6が、ステップS 1 0 8で取得した識別情報、および今回の抽選が何回目の抽選であるかの情報を送信する。CPU 4 0 6は、通信制御回路4 1 4 A～4 1 4 Jを介して、遊技端末3 1 4 A～3 1 4 Jそれぞれに対して識別情報、および今回の抽選が何回目の抽選であるかの情報を送信する。この処理が
- 25 終了すると、ステップS 1 1 0へ処理を移す。なお、前述の今回の抽選が何回目の抽選であるかの情報は、CPU 4 0 6により計数され、R A

M410（図27参照）に記憶される。さらに、前述の識別情報、および今回の抽選が何回目の抽選であるかの情報は、後述する遊技端末314の主制御回路500Aの処理であるステップS214において、遊技端末314により受信される。

- 5 ステップS110では、抽選機312のCPU406が、所定回数の抽選が終了したかの判定を行う。CPU406は、RAM410に記憶されている前述の今回の抽選が何回目の抽選であるかの情報を参照し、これが所定回数に至っているか否かを判定する。この判定がYESのときステップS112へ処理を移し、NOのときステップS107へ処理を戻す。
- 10

ステップS112では、筐体の揺動を終了する。抽選機312の主制御回路400の制御により、揺動装置346が停止され、抽選機312の筐体の揺動が終了する。この処理が終了すると、ステップS113へ処理を移す。

- 15 ステップS113では、抽選盤の回転を終了する。抽選機312の主制御回路400の制御により、抽選盤回転モータ335、および337が停止され、抽選盤338、および339の回転が終了される。この処理が終了すると、ステップS100へ処理を移す。

〔遊技端末の動作〕

- 20 次に、図34および図35を参照して、遊技端末314の主制御回路500A（図28参照）における処理を示す。

- ステップS201では、遊技端末314の初期化を行う。遊技端末314のCPU506A（図28参照）は、RAM510A（図28参照）に配置された各種変数のクリア、表示装置370Aの表示の初期化などの処理を行う。この処理が終了すると、ステップS202へ処理を移す。
- 25

ステップS 2 0 2では、デモ画面の表示を行う。この処理が終了すると、ステップS 2 0 3へ処理を移す。

5 ステップS 2 0 3では、遊技エントリ操作を検知する処理を行う。この処理では、ゲームプレーヤが遊技エントリする。表示装置3 7 0 Aを触接操作した（または、ダイヤル3 7 6 A、3 7 7 Aの操作を行った）ことを、遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 Aの制御によりタッチセンサ3 7 2 Aが（または、主制御回路5 0 0 Aそれ自体が）検知する。この処理が終了すると、ステップS 2 0 4へ処理を移す。

10 ステップS 2 0 4では、抽選開始信号の受信処理を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、抽選機3 1 2がステップS 1 0 2の処理で送信した抽選開始信号を、遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 A（図2 8 参照）により、通信制御回路5 1 4 Aを介して受信する。この処理が終了すると、ステップS 2 0 9へ処理を移す。

15 ステップS 2 0 9では、ビンゴカードを作成して表示する処理を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、ROM 5 0 8 Aに記憶された、識別情報を表示するための表示データ（例えば、トランプの図柄など）から、所定数（例えば、2 5 個）の表示データを選択し、それをマトリクス状に配置して表示装置3 7 0 Aに表示する。この処理が終了すると、ステップS 2 1 0へ処理を移す。

20 ステップS 2 1 0では、ビンゴ升移動操作有効化を行う。この処理では、遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、RAM 5 1 0 A（図2 8 参照）に配置されたビンゴ升移動操作有効フラグをオンにすることにより、遊技端末3 1 4において、ビンゴ升を移動させるためのダイヤル3 7 6 A、3 7 7 Aの操作を有効にする。ビンゴ升移動操作有効フラグがオンである限りは、ビンゴ升を移動させるためのダイヤル3 7 6 A、3 7 7 Aの操作は有効である。この処理が終了すると、ステップS 2 1 1へ処

25

理を移す。

ステップS 2 1 1では、B E T操作受付を行う。この処理では、遊技
端末3 1 4のC P U 5 0 6 Aが、ゲームプレーヤが表示装置3 7 0 Aを
触接して行ったB E T操作に関する情報であって、遊技端末3 1 4の主
5 制御回路5 0 0 Aの制御によりタッチセンサ3 7 2 Aが検知した情報を
処理し、B E T情報をR A M 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶する。この
処理が終了すると、ステップS 2 1 2へ処理を移す。

ステップS 2 1 2では、B E T数に応じて配当数を決定する。この処
理では、ステップS 2 1 1でR A M 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶され
10 たB E T情報に基づき、遊技端末3 1 4のC P U 5 0 6 Aが、遊技にお
ける配当数を決定する。その決定結果をR A M 5 1 0 A（図2 8参照）
に記憶し、表示装置3 7 0 Aの所定の表示部に表示する。この処理が終
了すると、ステップS 2 1 3へ処理を移す。

ステップS 2 1 3では、B E T受付時間終了か否かの判定を行う。遊
15 技端末3 1 4のC P U 5 0 6 AはステップS 2 0 9の処理が行われてか
らの時間を計測しており、その計測時間が所定の時間に至っているか否
かを判定する。この判定がY E Sのときには、図3 5のステップS 2 1
4へ処理を移し、N OのときにはステップS 2 1 1へ処理を戻す。

ステップS 2 1 4では、抽選機3 1 2がステップS 1 0 9の処理で送
20 信した、抽選機3 1 2のC P U 4 0 6がステップS 1 0 8（図3 4参
照）で取得した識別情報、および今回の抽選が何回目の抽選であるかの
情報を受信する。遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 A（図2 8参照）
の制御により、前述の情報を、通信制御回路5 1 4 Aを介して受信する。
遊技端末3 1 4のC P U 5 0 6 Aは、前述の識別情報および何回目の抽
25 選であるかの情報をR A M 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶する。この処
理が終了すると、ステップS 2 1 5へ処理を移す。

ステップS 2 1 5では、ビンゴ升移動操作無効化処理を行う。この処理の詳細は後述のビンゴ升移動操作無効化処理の詳細で説明する。この処理が終了すると、ステップS 2 1 5へ処理を移す。

5 ステップS 2 1 6では、ステップS 2 1 4で受信した識別情報がビンゴカードに存在するか検索し、存在すればそのビンゴ升を有効化する。この処理では、ステップS 2 1 4で受信した識別情報が、ステップS 2 0 9で作成され表示装置3 7 0 Aに表示されているビンゴカードに存在するか否か検索し、一致する識別情報が存在すれば、その識別情報が配置されているビンゴ升の、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に配置されて
10 いる有効化フラグをオンにする。さらに、表示装置3 7 0 Aにける前述のビンゴ升を、相対的に明るく表示する、または網掛け表示を解除して表示するなどして、その他のビンゴ升と区別可能に表示する。この処理が終了すると、ステップS 2 1 7へ処理を移す。

15 ステップS 2 1 7では、入賞判定処理を行う。この処理の詳細は、後述の入賞判定処理の詳細で説明する。この処理が終了すると、ステップS 2 1 8へ処理を移す。

20 ステップS 2 1 8では、入賞かの判定を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、ステップS 2 1 7の判定結果を参照し、入賞か否かを判定する。この判定がYESのときステップS 2 1 9へ処理を移し、NOのときステップS 2 2 5へ処理を移す。

25 ステップS 2 1 9では、ダブルアップゲームをするか否かを判定する。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、ダブルアップゲームを行うためゲームプレーヤにより表示装置3 7 0 Aに表示された所定の触接部が操作されたことを、遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 Aの制御によりタッチセンサ3 7 2 Aが検知したか否かを判定する。この判定がYESのときステップS 2 2 0へ処理を移し、NOのときステップS 2 2 3へ処理

を移す。

ステップS 2 2 0では、ダブルアップゲーム処理を行う。この処理は遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 Aの制御により行われ、その処理内容は前述の遊技端末のダブルアップゲーム画面の説明で述べたとおりである。この処理が終了すると、ステップS 2 2 1へ処理を移す。

ステップS 2 2 1では、ゲームプレーヤの勝ちか否かを判定する。遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 Aの制御により、前述の遊技端末のダブルアップゲーム画面の説明で述べたとおりゲームの結果を判定し、ゲームプレーヤが勝ちか否かが判定される。この判定がY E Sのときは
10 ステップS 2 2 2へ処理を移し、N OのときにはステップS 2 2 4へ処理を移す。

ステップS 2 2 2では、ゲームプレーヤの配当を2倍にする処理を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶された、ゲームプレーヤが獲得している配当数の情報を参照し、これを2倍にして元の情報を更新する。この処理が終了すると、
15 ステップS 2 1 9へ処理を移す。

一方ステップS 2 2 3では、配当を払出す処理を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶された、ゲームプレーヤが獲得している配当数の情報を参照し、主制御回路5 0
20 0 Aの制御により、ホッパー5 8 8 Aが、前述のゲームプレーヤが獲得している配当数の情報に相当する数のメダルの払出を行う。この処理が終了すると、ステップS 2 0 1へ処理を移す。

また、ステップS 2 2 4では、ゲームプレーヤが獲得している配当数を0にする処理を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5
25 1 0 A（図2 8参照）に記憶された、ゲームプレーヤが獲得している配当数の情報を参照し、これを0にして元の情報を更新する。この処理が

終了すると、ステップS 2 0 1へ処理を移す。

一方ステップS 2 2 5では、リーチ判定処理を行う。この処理の詳細は、後述するリーチ判定処理の詳細で説明する。この処理が終了すると、ステップS 2 2 6へ処理を移す。

- 5 ステップS 2 2 6では、リーチ状態かの判定を行う。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、ステップS 2 2 5のリーチ判定結果に基づき、表示装置3 7 0 Aに表示されるビンゴカードのうちの幾つかのビンゴ升が有効化され、あと1つのビンゴ升が有効化されることによってビンゴ役および／またはボーカ役が成立するリーチ状態に至っているか否かを判定する。この判定がYESのときステップS 2 2 7へ処理を移し、NOのときステップS 2 2 8へ処理を移す。

ステップS 2 2 7では、リーチ目報知開始処理を行う。この処理の詳細は、後述するリーチ目報知開始処理の詳細で説明する。この処理が終了すると、ステップS 2 2 8へ処理を移す。

- 15 ステップS 2 2 8では、識別情報受信が所定回数に達したかの判定を行う。ステップS 2 1 4でRAM 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶されている何回目の抽選であるかの情報を参照し、その情報によって識別情報受信が所定回数に達したか否かの判定を行う。この判定がYESのときステップS 2 0 1へ処理を移し、NOのときステップS 2 1 4へ処理を移す。

[ビンゴ升移動操作無効化処理の詳細]

図3 6を参照して、ビンゴ升移動操作無効化処理の詳細を説明する。

- ステップS 2 4 1では、図3 5のステップS 2 1 4で受信した、何回目の抽選であるかの情報が所定回数に至っているかの判定を行う。遊技
25 端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが前述の情報を判定し、所定回数（例えば、3回でもよいし、その他の数値の回数であってもよい）に至っているか

否かを判定する。この判定がYESのときステップS 2 4 2へ処理を移し、NOのとき本サブルーチンを直ちに終了し、図35のステップS 2 1 6へ処理を移す。

ステップS 2 4 2では、ビンゴ升移動操作無効化の予告報知を行う。

- 5 遊技端末3 1 4の主制御回路5 0 0 Aにより、表示装置3 7 0 Aに、ビンゴ升を移動させるためのダイヤル3 7 6 A、3 7 7 Aの操作を受け付けなくする処理を行う報知を行う所定の報知表示を行う。この処理が終了すると、ステップS 2 4 3に処理を移す。

- 10 ステップS 2 4 3では、所定時間を消化する処理を行う。この処理では、遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、ステップS 2 4 2の処理を行ってからの時間を計測し、その時間が所定の時間が経過するまで次のステップへ処理を進めないようにする。この処理が終了すると、ステップS 2 4 4へ処理を移す。

- 15 ステップS 2 4 4では、ビンゴ升移動操作無効化の処理を行う。この処理では、遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に配置されたダイヤル操作有効フラグをオフにすることにより、遊技端末3 1 4において、ビンゴ升を移動させるためのダイヤル3 7 6 A、3 7 7 Aの操作を無効にする。この処理が終了すると、本サブルーチンは終了し、図35のステップS 2 1 6へ処理を移す。

- 20 [入賞判定処理の詳細]

図37を参照して、入賞判定処理の詳細を説明する。

- 25 ステップS 2 3 1では、ビンゴ役が成立しているかの判定を行う。この処理では、遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶された、表示装置3 7 0 Aに表示されるビンゴカードを構成する識別情報と、その識別情報が配置されたビンゴ升の位置に関する情報と、その識別情報に対応する有効化フラグと、の組合せを判定

して、ビンゴカードの特定のライン上でビンゴ役が成立しているか否かを判定する。この判定がYESのときにステップS 2 3 2へ処理を移し、NOのときにステップS 2 3 3へ処理を移す。

ステップS 2 3 2では、ビンゴ役成立フラグをオンにして、成立している全てのビンゴ役とそのときのビンゴ升に関する情報をRAMに記憶し、相当する配当数をRAMに記憶する。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に配置された、ビンゴ役成立フラグをオンにする。さらに、成立している全てのビンゴ役とそのときのビンゴ升に関する情報をRAM 5 1 0 Aに記憶する。そして、その成立している全てのビンゴ役に相当する配当数を判定して、その判定結果をRAM 5 1 0 Aに記憶する。この処理が終了すると、ステップS 2 3 3へ処理を移す。

ステップS 2 3 3では、ポーカ役が成立しているかの判定を行う。この処理では、遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶された、表示装置3 7 0 Aに表示されるビンゴカードを構成する識別情報と、その識別情報が配置されたビンゴ升の位置に関する情報と、その識別情報に対応する有効化フラグと、の組合せを判定して、ビンゴカードの特定のライン上でポーカ役が成立しているか否かを判定する。この判定がYESのときにステップS 2 3 4へ処理を移し、NOのときに直ちに本サブルーチンを終了し、図3 5のステップS 2 1 8へ処理を移す。

ステップS 2 3 4では、ポーカ役成立フラグをオンにして、成立している全てのポーカ役とそのときのビンゴ升に関する情報をRAMに記憶し、相当する配当数をRAMに記憶する。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に配置されたポーカ役成立フラグをオンにする。さらに、成立している全てのポーカ役とそのときのビ

ンゴ升に関する情報をRAM 510Aに記憶する。そして、その成立している全てのポーカー役に相当する配当数を判定して、その判定結果をRAM 510Aに記憶する。この処理が終了すると本サブルーチンは終了し、図35のステップS218へ処理を移す。

- 5 上述のとおり、入賞判定処理は、ビンゴ役の成立とポーカー役の成立をそれぞれ独立に判定している。このため、ビンゴカードの特定の同一ライン上で、ビンゴ役とポーカー役が同時に成立することを可能にしている。そして、ビンゴカードの特定の同一ライン上で同時に成立したビンゴ役とポーカー役それぞれに対して、配当が付与される。すなわち、ビンゴ役
- 10 に対する配当とポーカー役に対する配当とが合算されてゲームプレーヤに付与される。こうすることにより、ゲームプレーヤは、より多く配当を付与される役がビンゴカードの特定ライン上に成立する可能性に対し、大きな期待感を抱くことができる場合がある。なお、本実施形態では、ビンゴカードの特定の同一ライン上で、ビンゴ役とポーカー役が同時に成
- 15 立することを可能にしているが、本発明はこれに限らず、ビンゴ役のみが成立したと判定してもよいし、ポーカー役のみが成立したと判定してもよい。このときには、ゲームプレーヤには、ビンゴ役に対する配当のみが付与される、またはポーカー役に対する配当のみが付与される。

[リーチ判定処理の詳細]

- 20 図38を参照して、リーチ判定処理の詳細を説明する。

ステップS251では、特定のビンゴ升が有効化されることにより、ビンゴ役が成立するかの判定を行う。この処理では、遊技端末314のCPU 506Aが、RAM 510A（図28参照）に記憶された、表示装置370Aに表示されるビンゴカードを構成する識別情報と、その識別

25 情報が配置されたビンゴ升の位置に関する情報と、その識別情報に対応する有効化フラグと、の組合せを判定して、特定のビンゴ升が有効化

されるとビンゴカードの特定のライン上でビンゴ役が成立しうる状況か否かを判定する。この判定がYESのときにステップS 2 5 2へ処理を移し、NOのときにステップS 2 5 3へ処理を移す。

5 ステップS 2 5 2では、ビンゴ役リーチ状態フラグをオンにし、ビンゴ役による全てのリーチ目の情報をRAM 5 1 0 Aに記憶する。リーチ目とは、あと1つのビンゴ升が有効化されると、ビンゴカードの特定のライン上で、ビンゴ役が成立しうる状況において、あと1つのビンゴ升を指す。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に配置された、ビンゴ役リーチ状態フラグをオンにする。さらに、
10 ビンゴ役による全てのリーチ目の情報をRAM 5 1 0 Aに記憶する。この処理が終了すると、ステップS 2 5 3へ処理を移す。

ステップS 2 5 3では、特定のビンゴ升が有効化されることにより、ポーカー役が成立するかの判定を行う。この処理では、遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aが、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に記憶された、表示
15 装置3 7 0 Aに表示されるビンゴカードを構成する識別情報と、その識別情報が配置されたビンゴ升の位置に関する情報と、その識別情報に対応する有効化フラグと、の組合せを判定して、特定のビンゴ升が有効化されるとビンゴカードの特定のライン上でポーカー役が成立しうる状況か否かを判定する。この判定がYESのときにステップS 2 5 4へ処理を
20 移し、NOのときに直ちに本サブルーチンを終了して、図3 5のステップS 2 2 6へ処理を移す。

ステップS 2 5 4では、ポーカー役リーチ状態フラグをオンにし、ポーカー役による全てのリーチ目の情報をRAMに記憶する。遊技端末3 1 4のCPU 5 0 6 Aは、RAM 5 1 0 A（図2 8参照）に配置された、ポ
25 ーカー役リーチ状態フラグをオンにする。さらに、ポーカー役による全てのリーチ目の情報をRAM 5 1 0 Aに記憶する。この処理が終了すると、

本サブルーチンは終了して、図 3 5 のステップ S 2 2 6 へ処理を移す。

[リーチ目報知開始処理の詳細]

図 3 9 を参照して、リーチ目報知開始処理の詳細を説明する。

ステップ S 2 6 1 では、リーチ目が存在するかの判定を行う。遊技端末 3 1 4 の CPU 5 0 6 A は、図 3 8 のステップ S 2 5 2 および／またはステップ S 2 5 4 で RAM 5 1 0 A (図 2 8 参照) に記憶されたビンゴ役リーチ状態フラグまたはポーカー役リーチ状態フラグの少なくとも 1 つがオンであるか否かを判定する。この判定が YES のときステップ S 2 6 2 へ処理を移し、NO のとき本サブルーチンを直ちに終了し、図 3 5 のステップ S 2 2 8 へ処理を移す。

ステップ S 2 6 2 では、全リーチ状態表示部に、全てのリーチ目を、一度に識別可能に表示開始する処理を行う。遊技端末 3 1 4 の主制御回路 5 0 0 A (図 2 8 参照) の制御により表示制御装置 6 0 0 A を駆動して、表示装置 3 7 0 A の表示装置 3 7 0 A に表示される全リーチ状態表示部 4 8 3 に、図 3 8 のステップ S 2 5 2 および／またはステップ S 2 5 4 で RAM 5 1 0 A (図 2 8 参照) に記憶された全てのリーチ目を表示することを開始する。この処理が終了すると、ステップ S 2 6 3 へ処理を移す。

ステップ S 2 6 3 では、全てのリーチ目を、個別に識別可能に、順番に繰り返して表示することを開始する処理を行う。遊技端末 3 1 4 の主制御回路 5 0 0 A (図 2 8 参照) の制御により表示制御装置 6 0 0 A を駆動して、表示装置 3 7 0 A の表示装置 3 7 0 A に表示されるビンゴカードに、図 3 8 のステップ S 2 5 2 および／またはステップ S 2 5 4 で RAM 5 1 0 A (図 2 8 参照) に記憶された全てのリーチ目を、個別に識別可能に、順番に繰り返して表示することを開始する。この表示の状況は、前述の遊技端末のリーチ状態個別表示の画面の遷移の説明で述べ

たとおりである。なお、ステップS 2 6 2およびステップS 2 6 3で開始されたリーチ目報知の画面表示は、図3 4のステップS 2 0 1が実行されて遊技端末3 1 4が初期化されるまで継続する。この処理が終了すると、本サブルーチンは終了し、図3 5のステップS 2 2 8へ処理を移す。

図3 9のリーチ目報知開始処理の中でステップS 2 6 3を実行することにより、遊技端末3 1 4は、その表示装置3 7 0 Aに、全てのリーチ目を、個別に識別可能に、順番に繰り返して表示することが可能となる。すなわちリーチ目報知開始処理、その中でも特にステップS 2 6 3は、

10 マトリクス状に配置される複数のビンゴ升により形成されたビンゴカードを表示する表示手段と、それぞれ異なる識別情報と、の組合せからなる識別情報を表示するための表示データを記憶する識別情報表示データ記憶手段と、前記識別情報から選択して、前記複数のビンゴ升に対応させるビンゴカード用識別情報を決定するビンゴカード用識別情報決定手段と、前記識別情報を抽選する抽選手段と、前記抽選手段により抽選された前記識別情報と前記ビンゴカード用識別情報とを比較して一致する

15 ときに、当該ビンゴカード用識別情報に対応する前記ビンゴ升を有効化する有効化手段と、前記有効化手段により有効化された前記ビンゴ升と、有効化されていない特定の前記ビンゴ升と、の組合せが、所定のビンゴ

20 役を形成しうるか、または前記有効化手段により有効化された前記ビンゴ升に対応する前記ビンゴカード用識別情報と、有効化されていない特定の前記ビンゴ升に対応する前記ビンゴカード用識別情報と、の組合せが、予め定められた組合せで前記所定のビンゴ役とは異なる役を形成しうるかを判定する役判定手段と、を備えたゲーム機において、前記役判定

25 手段による判定に応じて、有効化されていない特定の前記ビンゴ升を順次個別に表示するリーチ報知の方法を示す一例である。

また、図 3 4 のステップ S 1 0 0 において、CPU 4 0 6 によって実行されるゲーム準備処理について図 4 0 を用いて説明する。

5 ステップ S 3 0 1 において、CPU 4 0 6 は、シャッタ 3 4 7 に対して駆動信号を供給することによって、シャッタ 3 4 7 を開状態とする処理を実行する。そして、シャッタ 3 4 7 は、所定時間経過後、閉状態とする。そして、CPU 4 0 6 は、次のゲームにおける準備を行うために、その準備に関する情報の初期化処理を実行する。尚、この準備に関する情報は、RAM 5 1 0 A 等に位置付けられている。この処理が終了した場合には、ステップ S 3 0 2 に処理を移す。

10 ステップ S 3 0 2 において、CPU 4 0 6 は、抽選球上昇モータ 3 2 0 C に対して駆動信号を供給することによって、抽選球上昇モータ 3 2 0 C の駆動開始処理を実行する。この処理が終了した場合には、ステップ S 3 0 3 に処理を移す。

15 ステップ S 3 0 3 において、CPU 4 0 6 は、所定の時間が経過したか否かを判定する。ここでいう所定の時間とは、抽選穴 3 4 0、3 4 1 から抽選球が回収部 3 4 4 に落下し、第 2 の回収通路 3 5 0 に至るまでに十分な時間である。この処理においては、CPU 4 0 6 は、所定の時間が経過したと判定した場合には、ステップ S 3 0 4 に処理を移し、所定の時間が経過したとは判定しなかった場合には、再度、ステップ S 3
20 0 3 に処理を移す。これによって、CPU 4 0 6 は、抽選穴 3 4 0、3 4 1 から抽選球が回収部 3 4 4 に落下し、第 2 の回収通路 3 5 0 に至るまでに十分な時間が経過した場合にのみ、ステップ S 3 0 4 以降の処理を実行することとなる。

25 ステップ S 3 0 4 において、CPU 4 0 6 は、揺動装置 3 4 6 に対して、筐体 3 1 3 を所定の角度で傾斜させる信号を供給する。この所定の角度とは、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなる角度である。

これによって、揺動装置 3 4 6 は、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなるように筐体 3 1 3 を傾斜させる。続いて、CPU 4 0 6 は、開閉ゲート 3 5 2 に対して開状態を示す信号を供給する（ステップ S 3 0 5）。開閉ゲート 3 5 2 は、開状態を示す信号を受け取り、開状態となる。従って、船尾 3 1 2 B 側が船首 3 1 2 A 側よりも低くなるとともに、開閉ゲート 3 5 2 が開状態となるため、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置する抽選球が、螺旋体 3 2 0 C の下方に向かって転動することとなる。このように制御されることによって、筐体を傾斜させるだけで抽選球を回収することができ、簡素に、安価に、ゲーム機を製造することができる。この処理が終了した場合には、ステップ S 3 0 6 に処理を移す。

ステップ S 3 0 6 において、CPU 4 0 6 は、抽選球通過検知センサ 3 5 1 から供給される所定の信号に応じて、所定数の抽選球が開閉ゲート 3 5 2 を通過したか否かを判定する。CPU 4 0 6 は、所定数の抽選球が開閉ゲート 3 5 2 を通過したと判定した場合には、開閉ゲート 3 5 2 に対して閉状態を示す信号を供給する（ステップ S 3 0 7）。開閉ゲート 3 5 2 は、閉状態を示す信号を受け取り、閉状態となる。一方、CPU 4 0 6 は、所定数の抽選球が開閉ゲート 3 5 2 を通過したと判定した場合には、再度、ステップ S 3 0 6 に処理を移す。従って、螺旋体 3 2 0 A の下端に導出された抽選球は、第 2 の回収通路 3 5 0 に逆戻りせず、更には、第 2 の回収通路 3 5 0 に保持された抽選球を螺旋体 3 2 0 A の下端に導出させない。このように制御されることによって、筐体を傾斜させるだけで抽選球を回収することができ、簡素に、安価に、ゲーム機を製造することができる。この処理が終了した場合には、ステップ S 3 0 8 に処理を移す。

ステップ S 3 0 8 において、CPU 4 0 6 は、所定の時間が経過したか否かを判定する。ここでいう所定の時間とは、筐体 3 1 3 を所定の角

度で傾斜させ、開閉ゲート 3 5 2 を開状態としてから、第 2 の回収通路 3 5 0 に位置していた所定数の抽選球が螺旋体 3 2 0 A の下方に導出され、スクリーコンベア 3 2 0 によって搬送可能な状態に至るまでに充分な時間である。この処理においては、CPU 4 0 6 は、所定の時間が経過したと判定した場合には、再度、ステップ S 3 0 8 に処理を移し、所定の時間が経過したとは判定しなかった場合には、ステップ S 3 0 9 に処理を移す。これによって、CPU 4 0 6 は、抽選穴 3 4 0、3 4 1 から抽選球が回収部 3 4 4 に落下し、第 2 の回収通路 3 5 0 に至るまでに充分な時間が経過した場合にのみ、ステップ S 3 0 4 以降の処理を実行することとなる。

ステップ S 3 0 9 において、CPU 4 0 6 は、揺動装置 3 4 6 に対して、筐体 3 1 3 を所定の角度で傾斜させる信号を供給することによって、筐体傾斜制止制御処理を実行する。この所定の角度とは、船尾 3 1 2 B 側と船首 3 1 2 A 側とが水平になる角度である。これによって、揺動装置 3 4 6 は、船尾 3 1 2 B 側と船首 3 1 2 A 側とが水平になるように筐体 3 1 3 の傾斜を制止させる制御を行う。続いて、CPU 4 0 6 は、抽選球上昇モータ 3 2 0 C に対して停止信号を供給することによって、抽選球上昇モータ 3 2 0 C の駆動終了処理を実行する（ステップ S 3 1 0）。この処理が終了した場合には、本サブルーチンを終了する。

尚、本実施形態において、図 3 4 のステップ S 1 0 8 等を実行する CPU 4 0 6、図 3 5 のステップ S 2 1 7 等を実行する CPU 5 0 6 A 等は、ゲーム結果決定手段の一例に相当する。図 3 4 のステップ S 1 0 8 等を実行する CPU 4 0 6 等は、識別情報選択手段の一例に相当する。図 3 5 のステップ S 2 1 7 等を実行する CPU 5 0 6 A 等は、ゲーム制御手段の一例に相当する。図 4 0 のステップ S 3 0 4、ステップ S 3 0 9 等を実行する CPU 4 0 6 等は、傾動制御手段の一例に相当する。図

34のステップS105、ステップS113等を実行するCPU406等は、回転制御手段の一例に相当する。ステップS107等を実行するCPU406等は、抽選球投入制御手段の一例に相当する。

[変形実施形態]

- 5 尚、本実施形態においては、図34のステップS100において、CPU406がゲーム準備処理を実行し、その処理が終了後、ステップS101の処理を実行するように構成したが、別の態様であってもよく、例えば、図34のステップS100において、CPU406がゲーム準備処理と同じようなゲーム準備処理を実行し、バックグラウンドでゲーム準備処理を実行するとともに、ステップS101の処理を実行するように構成してもよく、この場合には、ステップS100において呼び出されるゲーム準備処理と、ステップS101以降の処理とを並列的にCPU406が実行するように構成してもよい。

- 15 本実施形態においては、2つの抽選盤338、339を配設するように構成したが、別の態様であってもよい。例えば、複数の抽選盤を配設するように構成してもよい。また、本実施形態においては、第1の符号がスペード、ハートである識別情報を、抽選盤338の抽選穴340に割り当て、第1の符号がクラブ、ダイヤである識別情報を、抽選盤339の抽選穴341に割り当てたが、別の態様であってもよい。例えば、
- 20 第2の符号が同種のものを、複数の抽選盤のいずれかに割り当てるように構成してもよい。また、第1の符号から構成される識別情報を割り当てる場合であっても、例えば、偶数、奇数のように、同種の識別情報を、複数の抽選盤のいずれかに割り当てるように構成してもよい。もちろん、2つの符号から構成されるものでもなく、複数の符号から構成される識別情報を割り当てるように構成してもよく、この場合には、複数の符号のうち、1つ以上の符号が同種の識別情報を、複数の抽選盤のいずれか
- 25

に割り当てるように構成してもよい。もちろん、同種のものでなくても問題ない。

本実施形態では、舟を模した抽選機の甲板に相当する部分上に球が貫入することができる孔を複数設け、船の揺動に従って入球した孔に対応付けられたトランプの図柄を認識し、ビンゴカードに表示されたトランプの図柄に同一の図柄が存在するときに該当するビンゴ升を有効化した結果、その有効化されたビンゴ升でビンゴカードの特定ライン上に通常のビンゴ役が成立するのみならず、それとは異なるトランプのポーカ役が成立することによっても所定の配当が付与される様に遊技機を構成した。しかし、本発明はこれに限定されず、例えば、孔に数字を対応付けた上で同様の方法で抽選を行い、遊技者が予め選択しておいた所定個数の数字がどれだけ多く抽選されたかによって配当の多寡が決まる、いわゆるケノ（キノ）の遊技にも適用可能である。すなわち、本実施形態における抽選機 3 1 2 は、識別情報を抽選する遊技であれば、いずれの遊技における抽選機にも適用可能である。

以上、本発明の実施形態を説明したが、具体例を例示したに過ぎず、特に本発明を限定するものではない。すなわち、本発明は、主に、複数の抽選穴が設けられ、抽選球を転動可能な面部を有する複数の抽選盤と、前記抽選盤における複数の抽選穴の夫々には抽選結果を決定するための識別情報が対応付けられており、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、当該抽選球が入った複数の抽選穴のいずれかに対応付けられた識別情報に基づいてゲームの結果を決定するゲーム結果決定手段とを備えたことを特徴とするゲーム機であるが、抽選盤、ゲーム結果決定手段などの具体的構成は、適宜設計変更可能である。

なお、本発明の実施形態に記載された効果は、本発明から生じる最も好適な効果を列挙したに過ぎず、本発明による効果は、本発明の実施形

態に記載されたものに限定されるものではない。

本発明によれば、複数の抽選盤を備えるので、多くの抽選穴を設けることに伴い、抽選穴の数に制限を持たせることなく、設置スペースの有効利用ができる。

請 求 の 範 囲

1. 複数の抽選穴が設けられ、抽選球を転動可能な面部を有する複数の抽選盤と、
- 5 前記抽選盤における複数の抽選穴の夫々には抽選結果を決定するための識別情報が対応付けられており、当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、当該抽選球が入った複数の抽選穴のいずれかに対応付けられた識別情報に基づいてゲームの結果を決定するゲーム結果決定手段とを備えたことを特徴とするゲーム機。
- 10 2. 請求項 1 に記載のゲーム機において、
前記ゲーム結果決定手段は、
前記抽選盤における複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ったことを条件として、当該抽選球が入った抽選穴に応じて複数の符号から構成される識別情報を選択する識別情報選択手段と、
- 15 前記識別情報選択手段によって選択された識別情報に基づいて、ゲームの結果を決定するゲーム制御手段とを備え、
前記複数の抽選盤は、当該複数の抽選盤における複数の抽選穴に、前記複数の符号のいずれかが同種である識別情報を割り当てたものであることを特徴とするゲーム機。
- 20 3. 請求項 1 又は 2 に記載のゲーム機において、
前記複数の抽選盤を有する筐体と、
前記筐体を傾動させる傾動制御手段とを備え、
前記傾動制御手段によって前記筐体が傾斜されることに応じて、前記複数の抽選盤を渡って抽選球が転動することを特徴とするゲーム機。
- 25 4. 抽選球を転がすための面部、当該面部に設けられた複数の抽選穴を有する抽選盤と、

当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った抽選穴に基づいてゲームの結果が決定されるゲーム結果決定手段と、

- 前記抽選盤を左回り及び右回りに回転可能に制御する回転制御手段と、
- 5 前記抽選盤の回転に対する方向ベクトルと略同じ方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球投入手段と、当該第一の抽選球投入手段に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球投入手段と、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球を投入させる制御を行う抽選球投入制御手段と、前記抽選球
- 10 投入制御手段により前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球が投入されたかを検出する抽選球検出手段とを備え、

- 前記回転制御手段は、前記抽選球検出手段により検出された結果に基づいて、前記抽選盤を回転させる方向を決定する機能を有することを特徴とするゲーム機。
- 15

5. 抽選球を転がすための面部、当該面部に設けられた複数の抽選穴を有する抽選盤と、

- 当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った抽選穴に基づいてゲームの結果が決定されるゲーム結果決定手段と、
- 20

- 前記抽選盤を左回り及び右回りに回転可能に制御する回転制御手段と、前記抽選盤の回転に対する方向ベクトルと略同じ方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球投入手段と、当該第一の抽選球投入手段に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球投入手段と、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球を投入させる制御を行う抽選球投入制御手段とを備え、
- 25

前記抽選球投入制御手段は、回転制御手段により抽選盤が回転された方向に基づいて、前記第一の抽選球投入手段及び前記第二の抽選球投入手段のいずれか一方から選択的に抽選球を投入させる制御を行う機能を有することを特徴とするゲーム機。

5 6. 請求項4に記載のゲーム機において、

前記回転制御手段は、前記抽選球検出手段により前記第一の抽選球投入手段から抽選球が投入されたと検知された場合には、前記抽選盤を右回りに回転させる一方、前記抽選球検出手段により前記第二の抽選球投入手段から抽選球が投入されたと検知された場合には、前記抽選盤を左
10 回りに回転させる制御を行う機能を有することを特徴とするゲーム機。

7. 抽選球を転がすための面部、当該面部に設けられた複数の抽選穴を有する抽選盤を備えたゲーム機に対して、

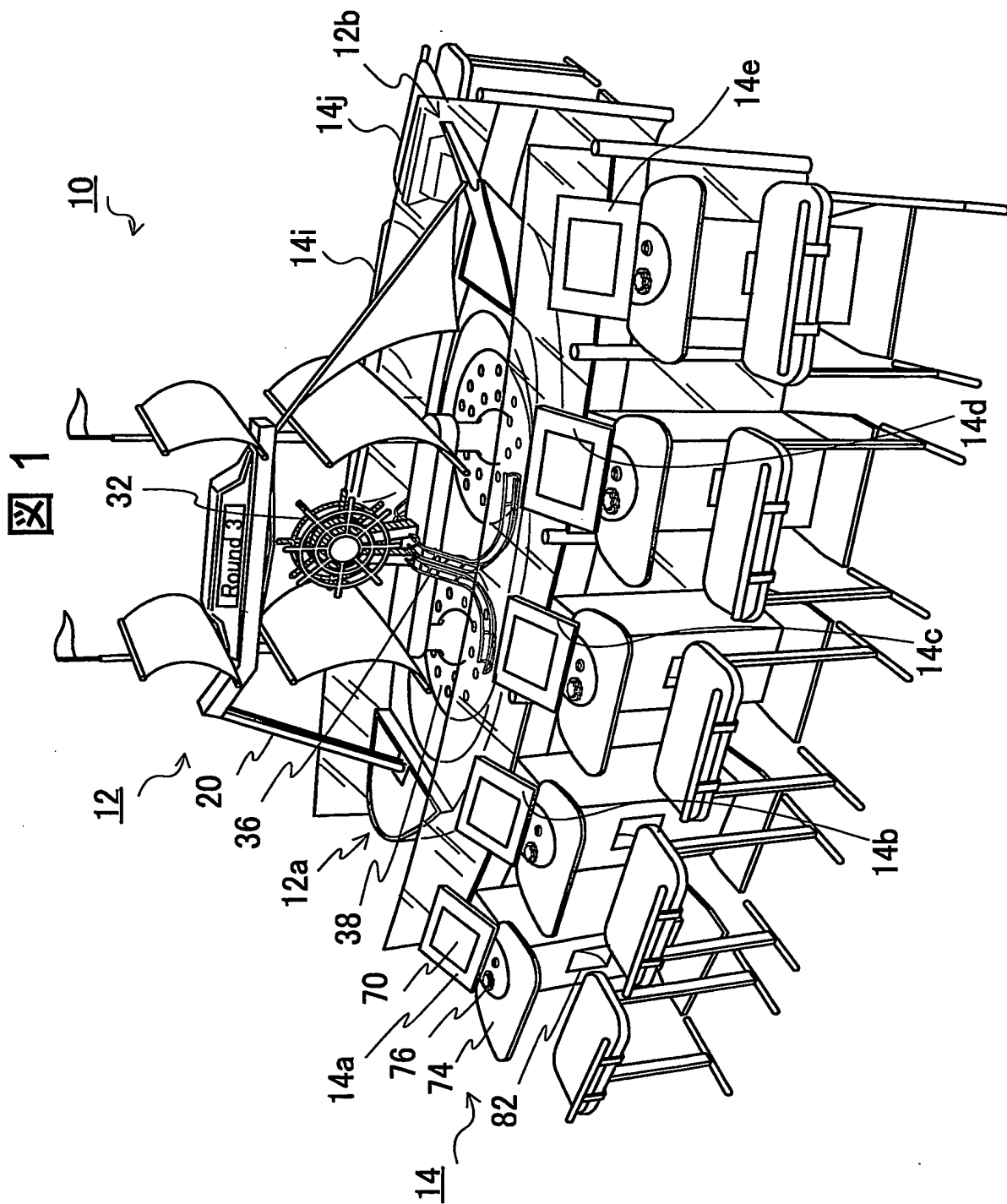
当該複数の抽選穴のいずれかに抽選球が入ることにより、当該抽選球が入った複数の抽選穴の各々に基づいてゲームの結果が決定されるゲーム結果決定ステップを実行させるためのプログラムであって、
15

前記ゲーム機は、抽選盤を回転させる回転駆動手段と、前記抽選盤の回転に対する方向ベクトルと略同じ方向に向かって抽選球を投入するための第一の抽選球投入手段と、当該第一の抽選球投入手段に対向した方向に向かって抽選球を投入するための第二の抽選球投入手段と、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球が
20 投入されたかを検出せしめる抽選球検出手段とを備えたものであり、

前記プログラムは、前記ゲーム機に対して、前記第一の抽選球投入手段及び第二の抽選球投入手段のいずれかから抽選球を投入させる抽選球投入ステップと、

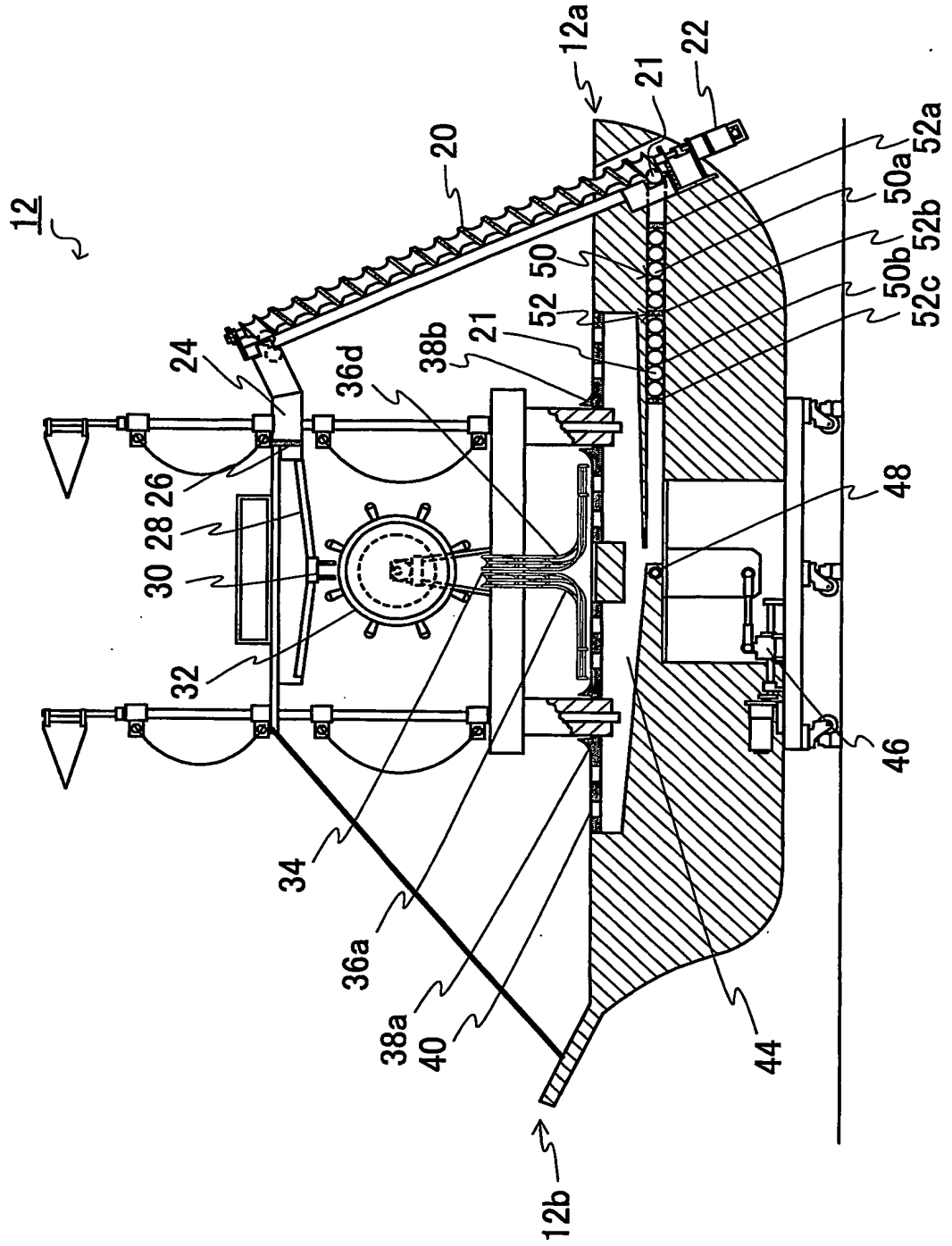
25 前記抽選球検出ステップにより検出された結果に基づいて前記抽選盤を回転させる方向を決定する回転方向決定ステップと、

前記回転方向決定ステップによって決定された方向に、前記抽選盤を回転させる制御を前記回転駆動手段に対して行う回転制御ステップとを実行させるものであることを特徴とするプログラム。



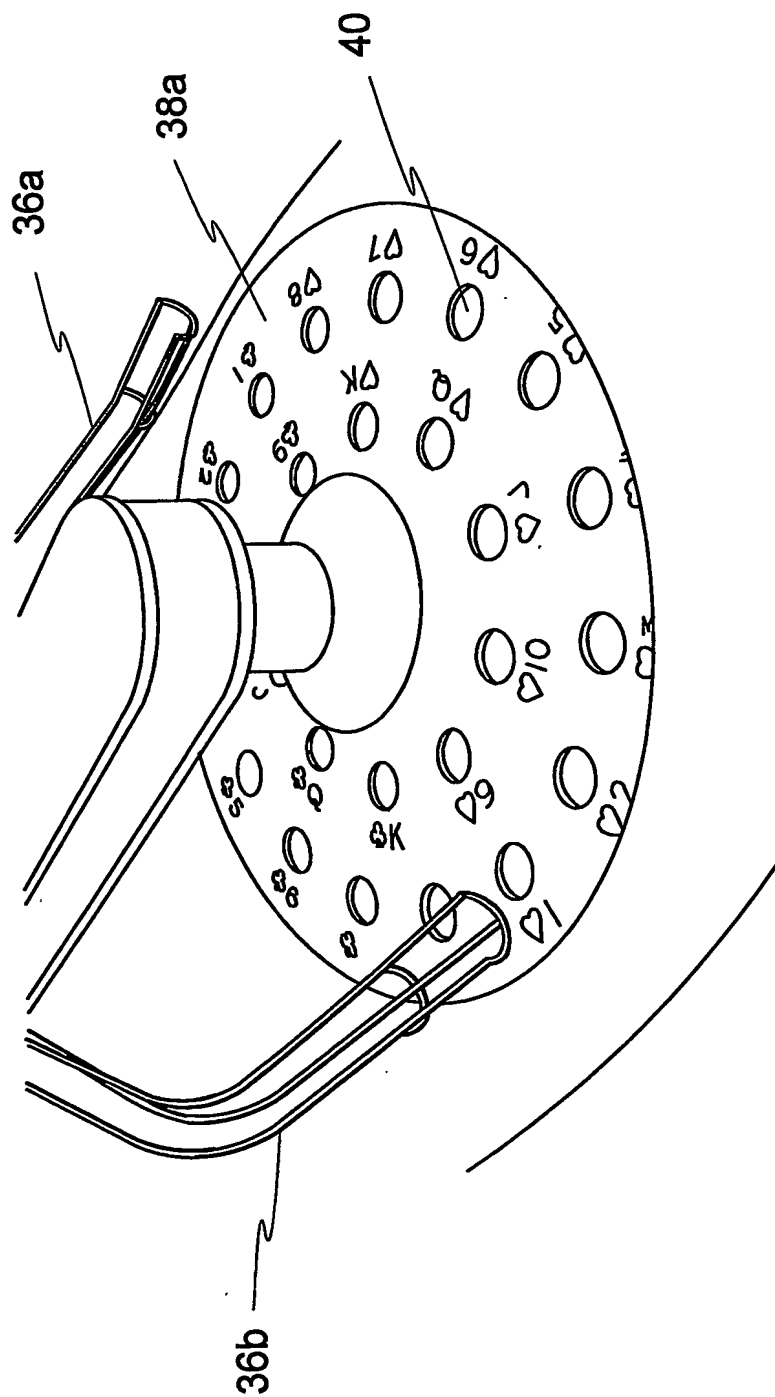
2 / 46

図 2



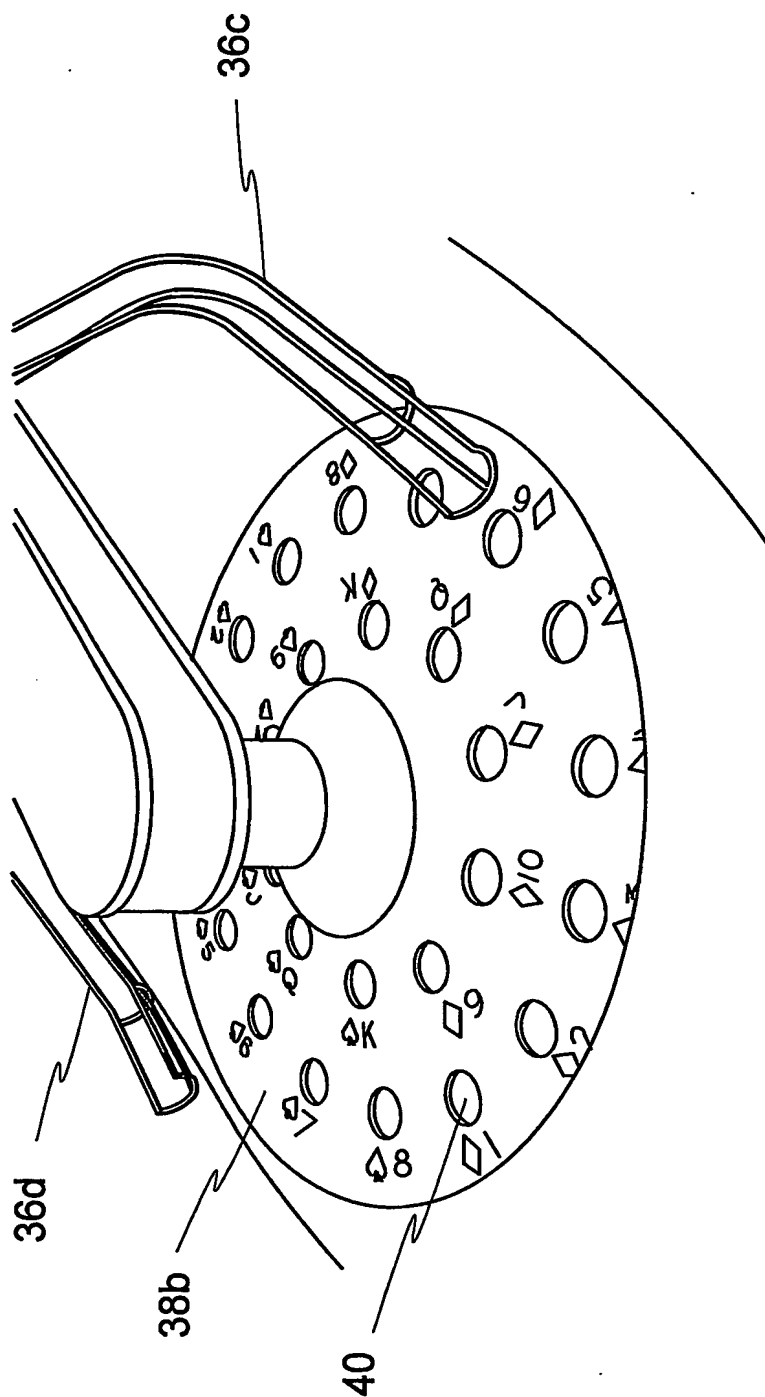
3 / 46

图 3 A



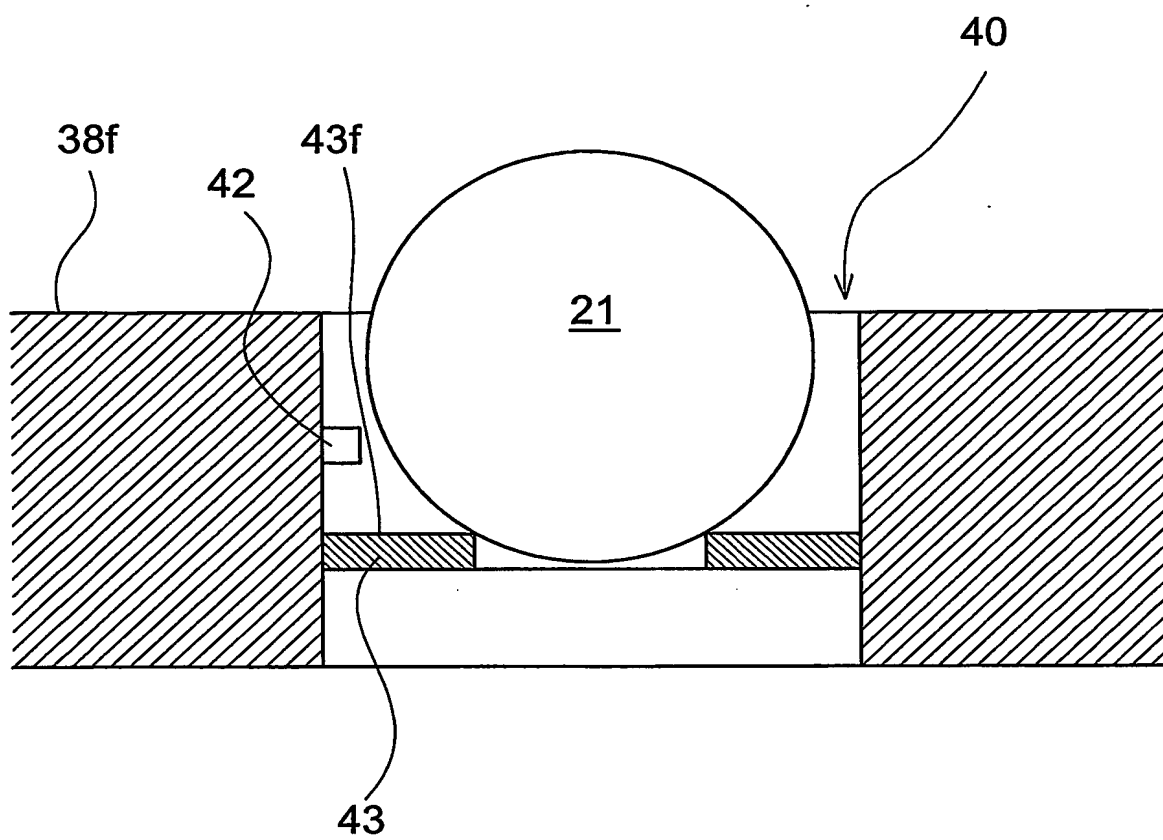
4 / 46

図 3 B



5 / 46

図 3 C



6 / 46

図 4 A

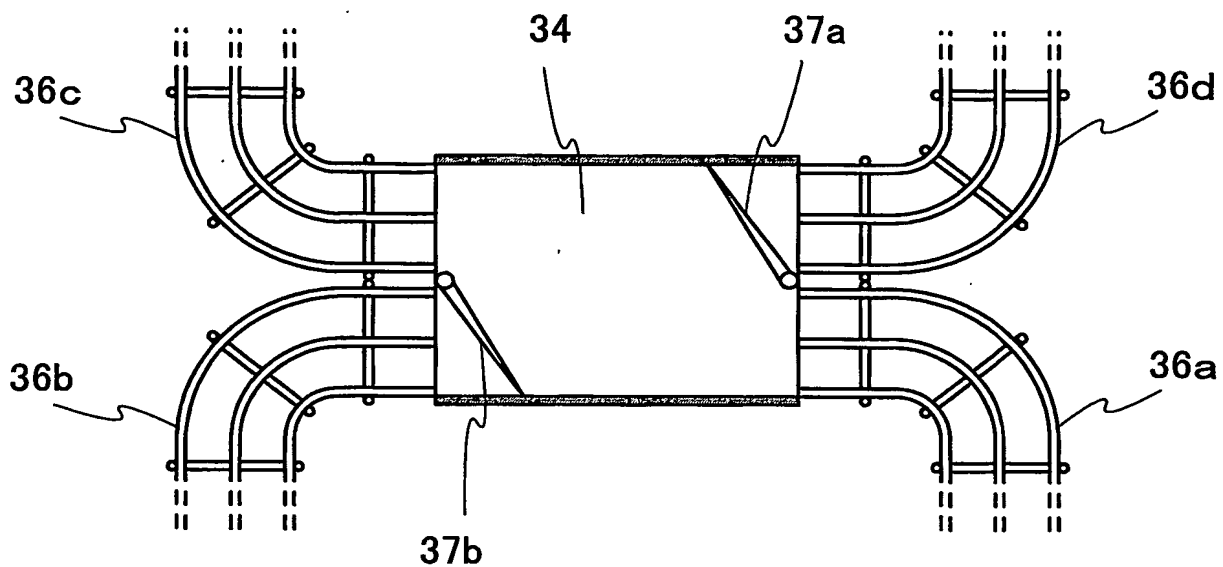


図 4 B

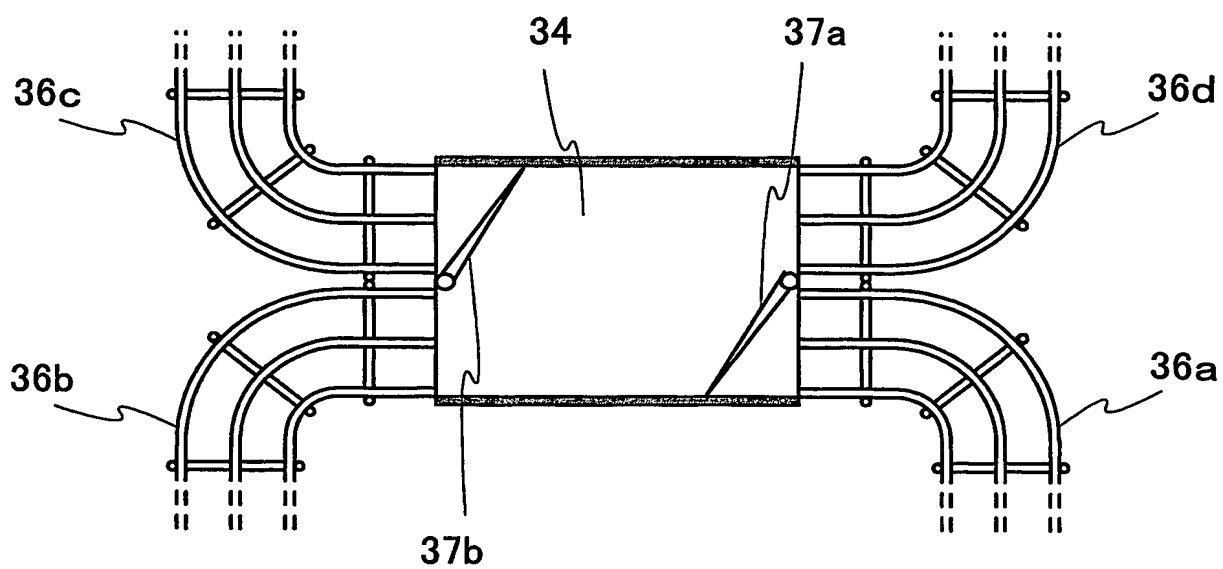
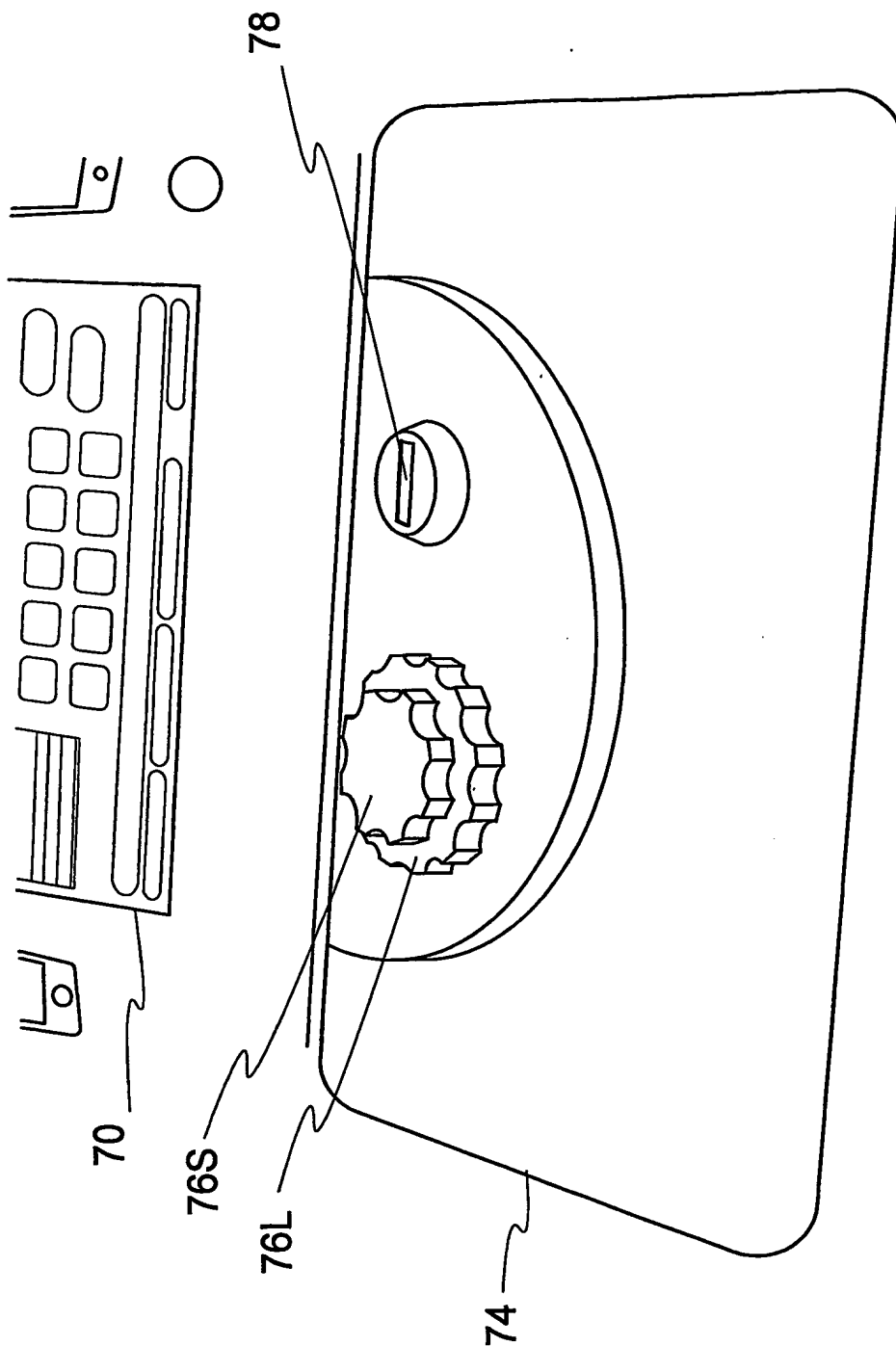
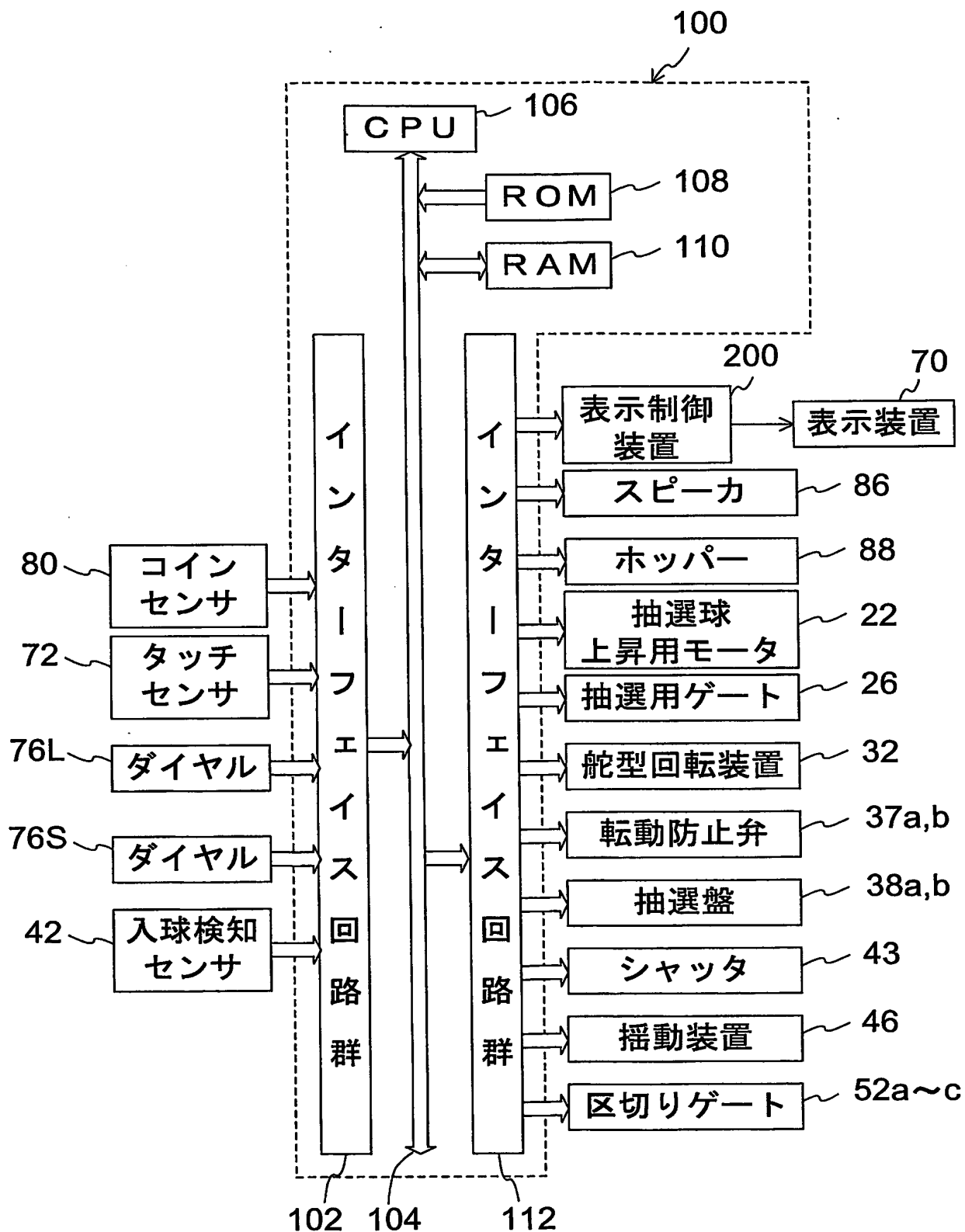


図 5



8 / 46

図 6



9 / 46

図 7

スペード		ハート		ダイヤ		クラブ	
符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字	符号 コード	数字
11	A	21	A	31	A	41	A
12	2	22	2	32	2	42	2
13	3	23	3	33	3	43	3
14	4	24	4	34	4	44	4
15	5	25	5	35	5	45	5
16	6	26	6	36	6	46	6
17	7	27	7	37	7	47	7
18	8	28	8	38	8	48	8
19	9	29	9	39	9	49	9
1A	10	2A	10	3A	10	4A	10
1B	J	2B	J	3B	J	4B	J
1C	Q	2C	Q	3C	Q	4C	Q
1D	K	2D	K	3D	K	4D	K

10 / 46

図 8

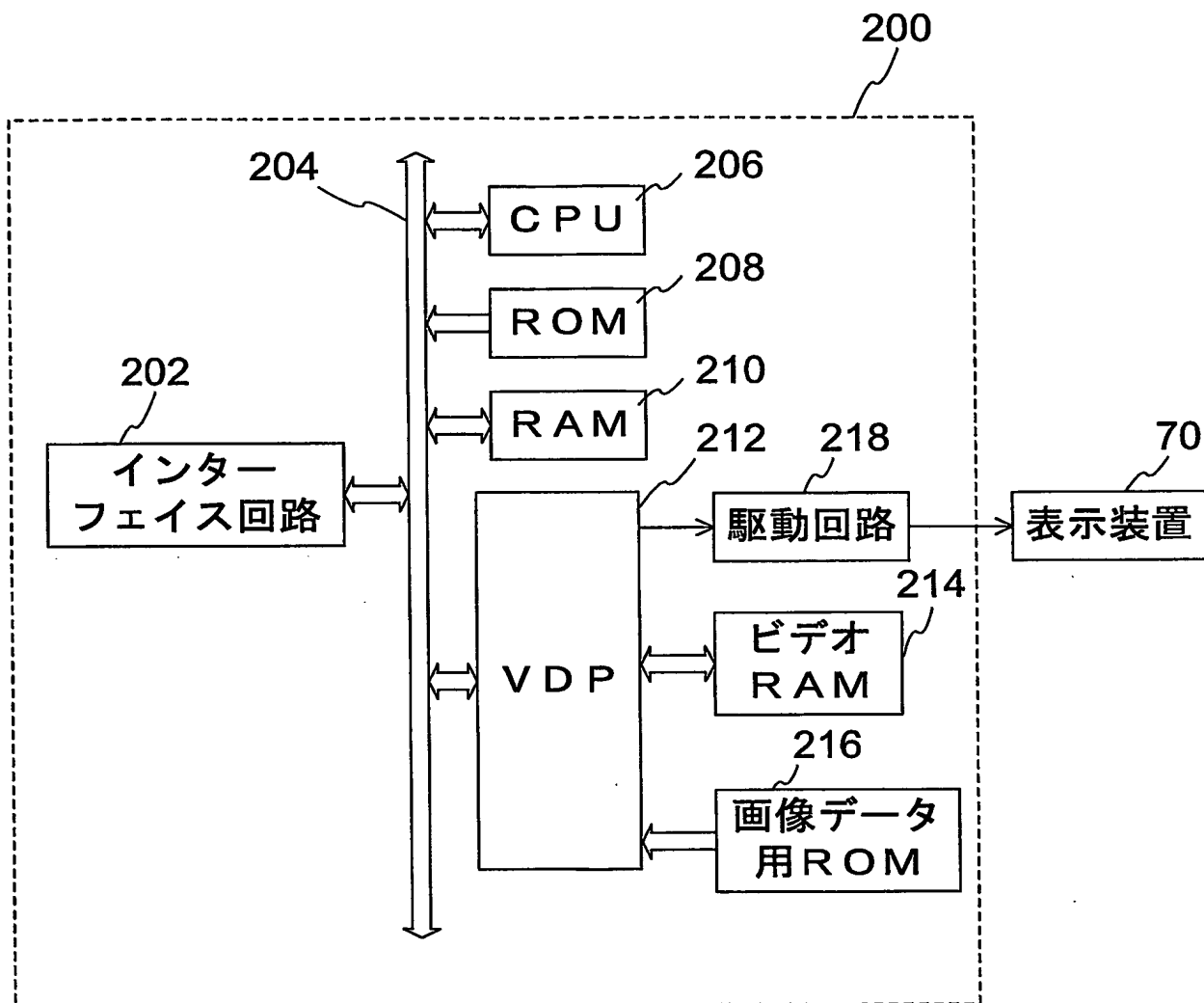
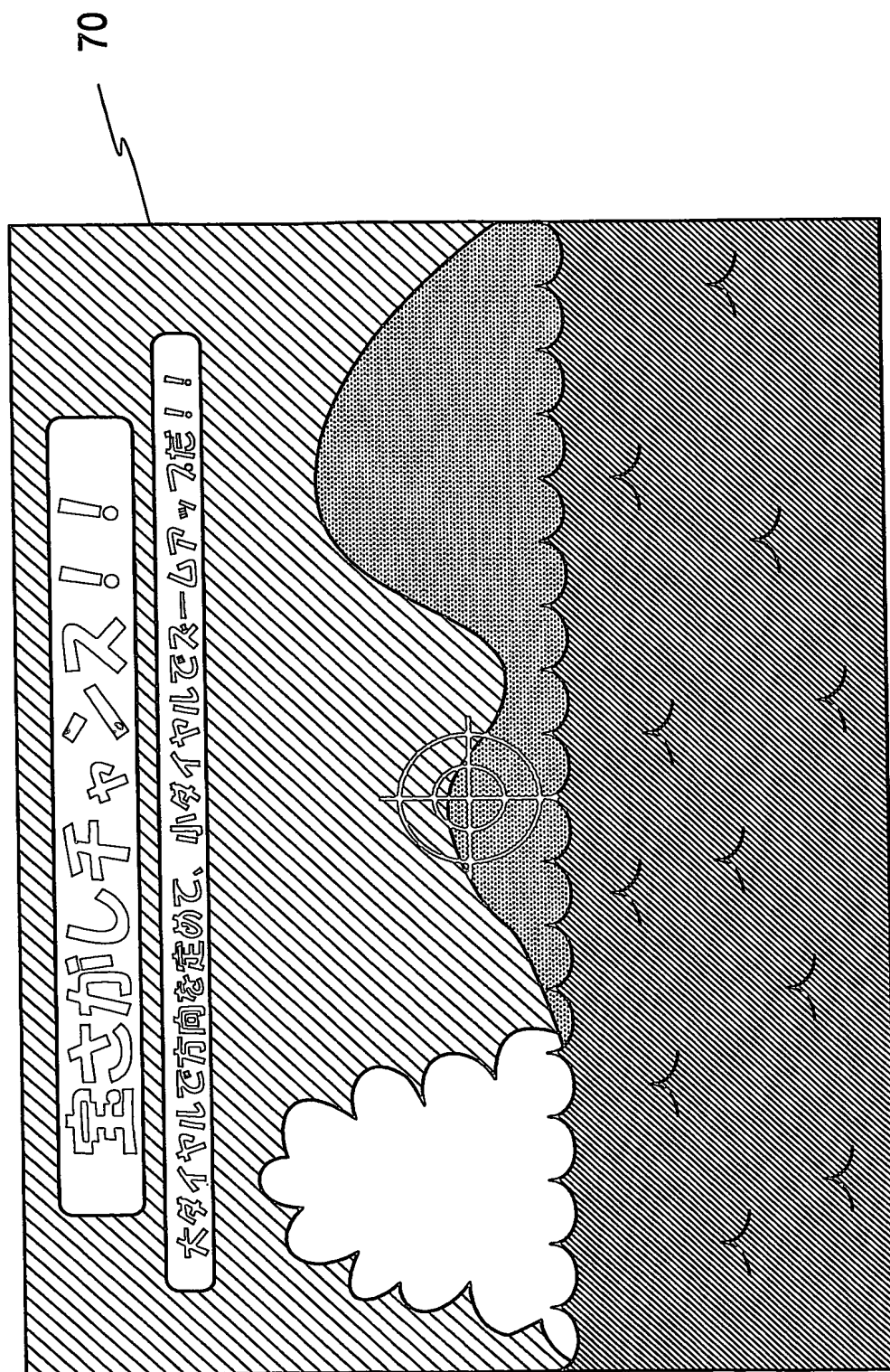
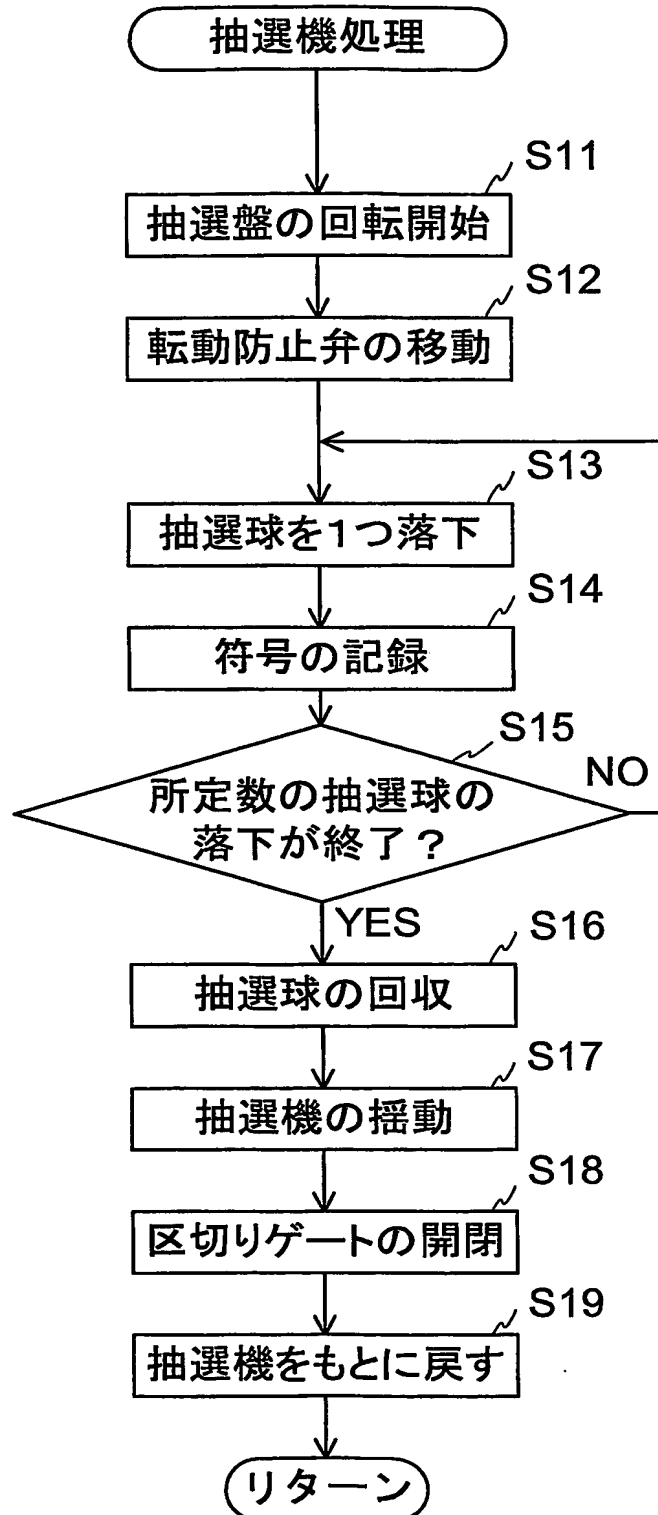


図 10



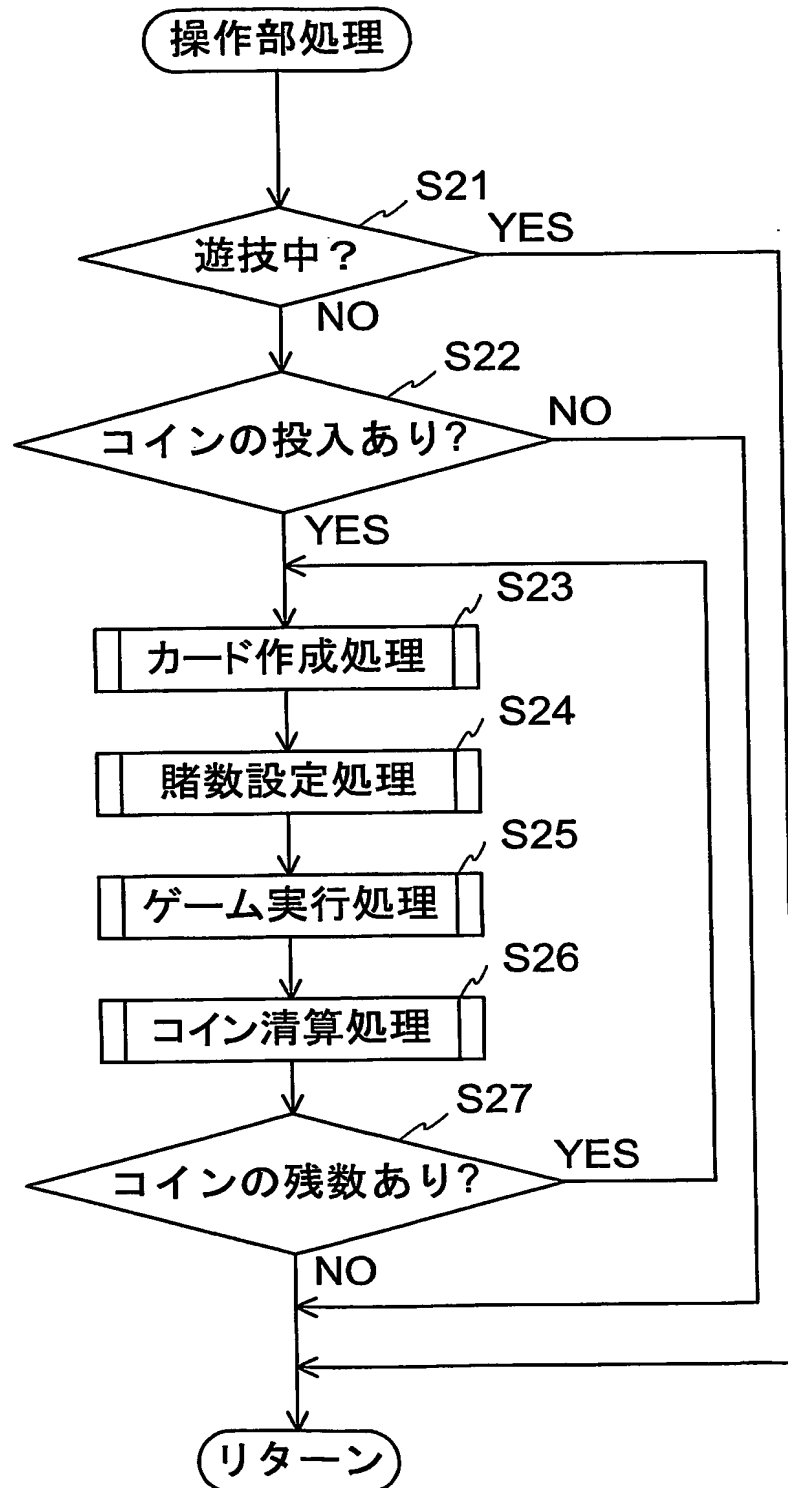
13 / 46

図 11



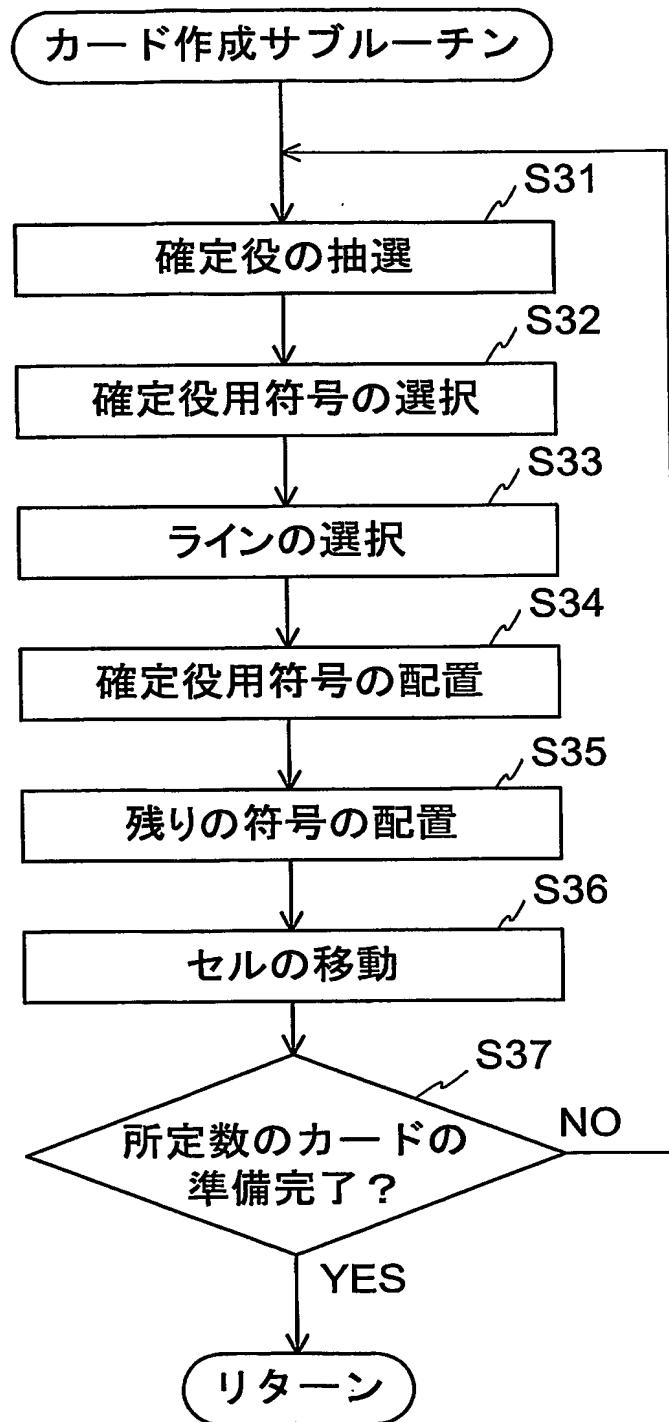
14 / 46

図 12



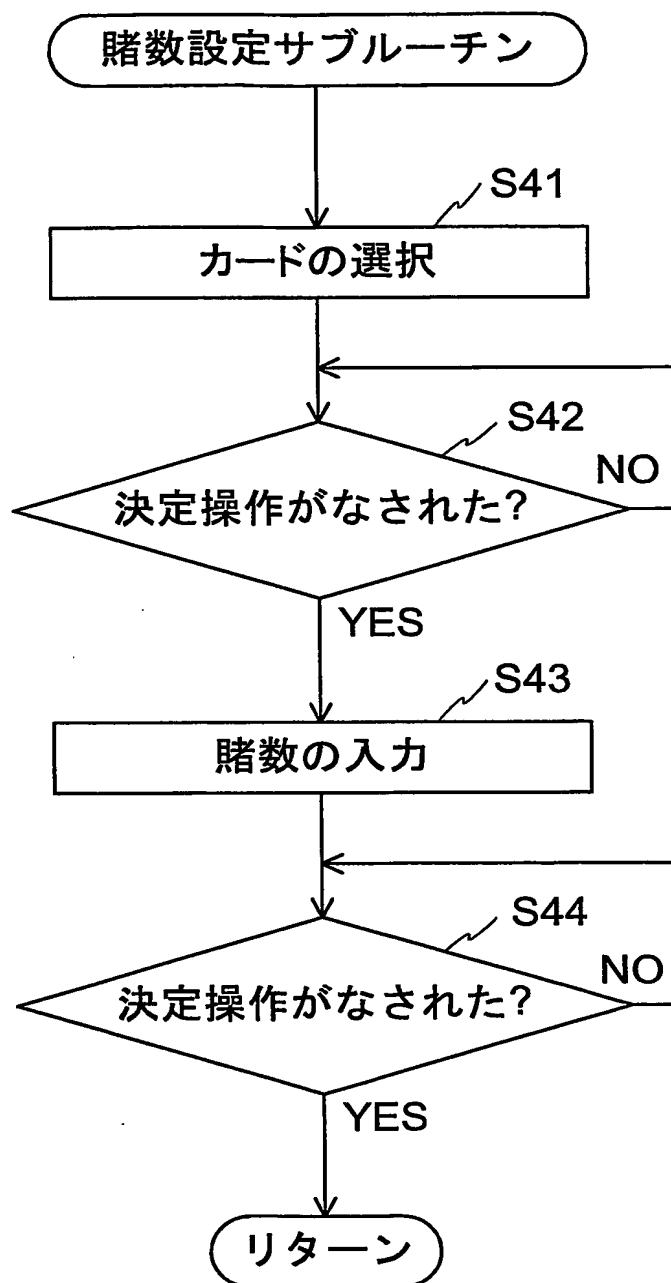
15 / 46

図 13



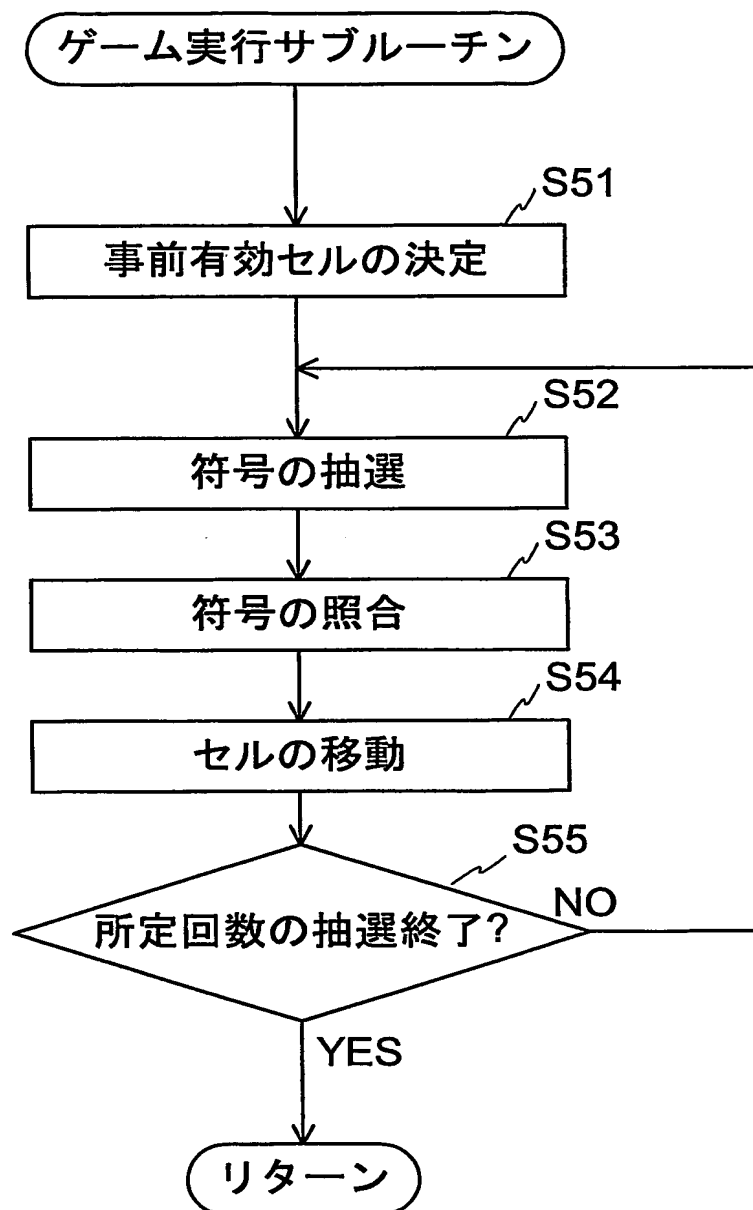
16/ 46

図 14



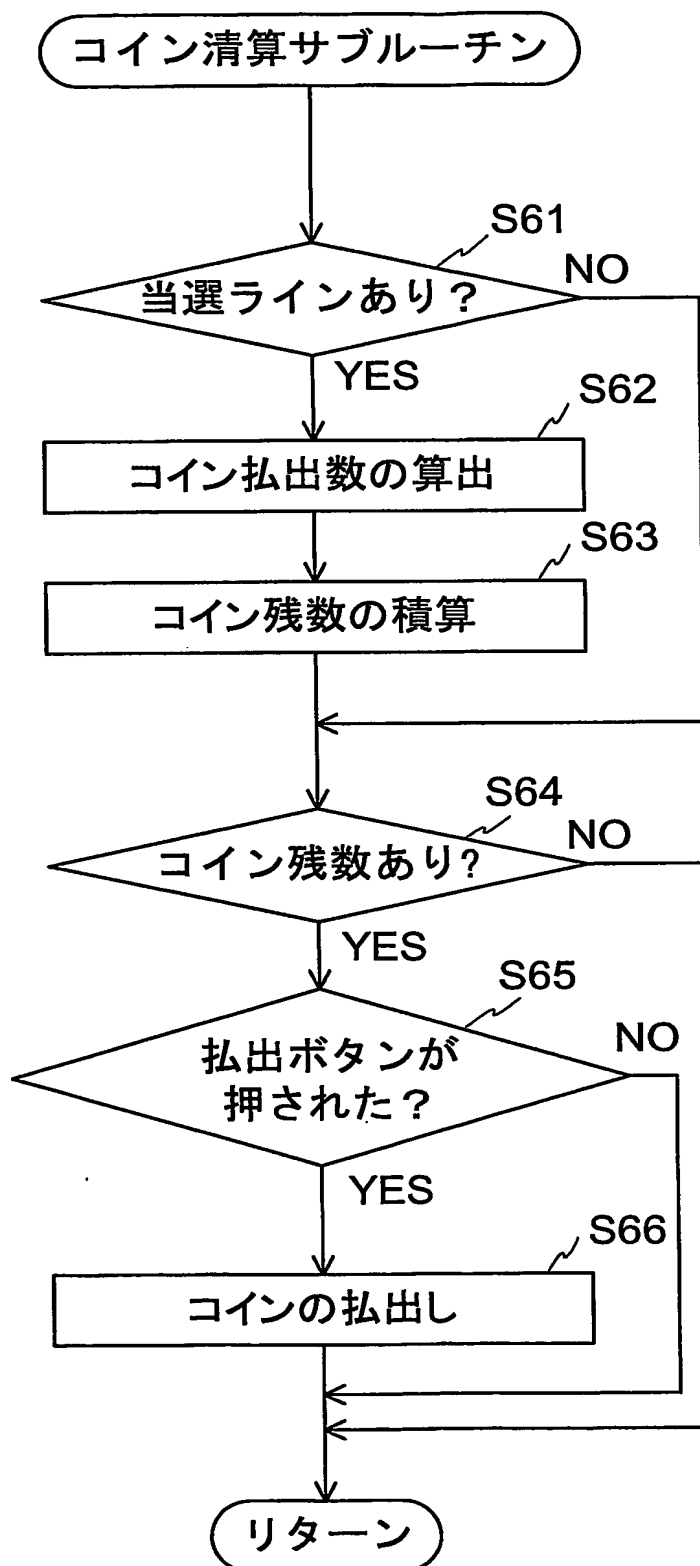
17 / 46

図 15



18 / 46

図 16



19 / 46

図 17 A

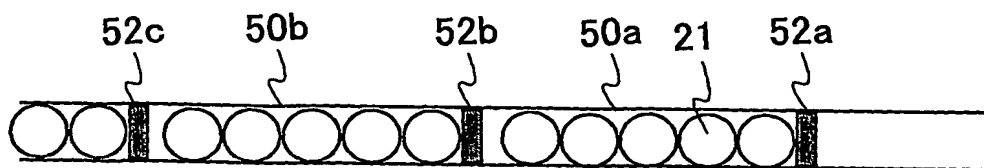


図 17 B

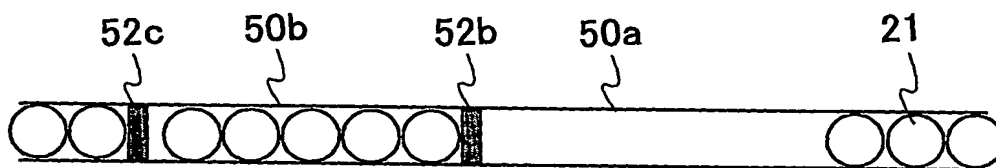


図 17 C

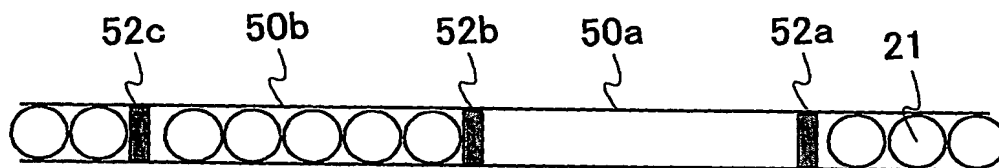
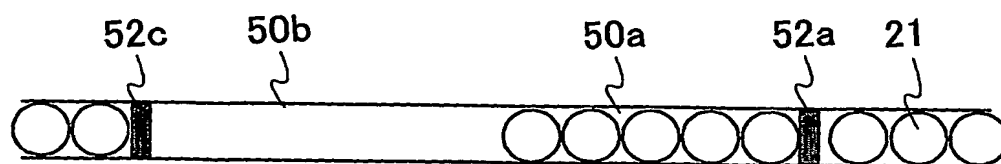


図 17 D



20 / 46

図 17 E

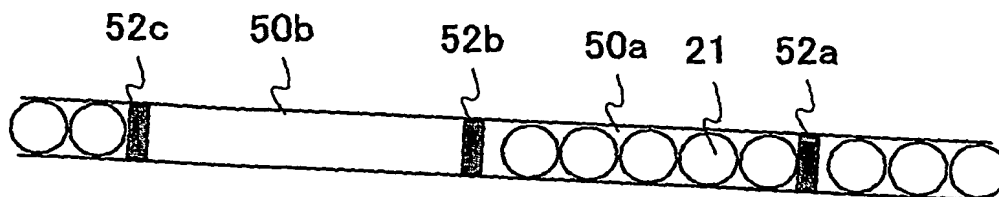


図 17 F

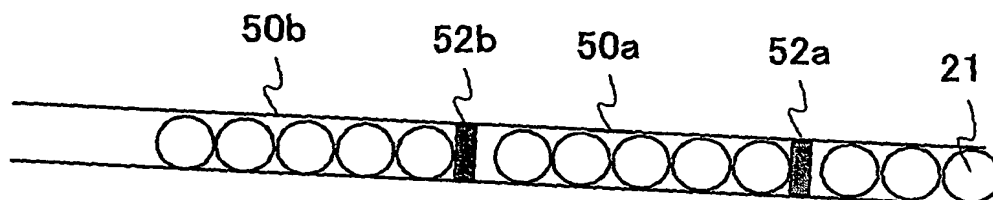


図 17 G

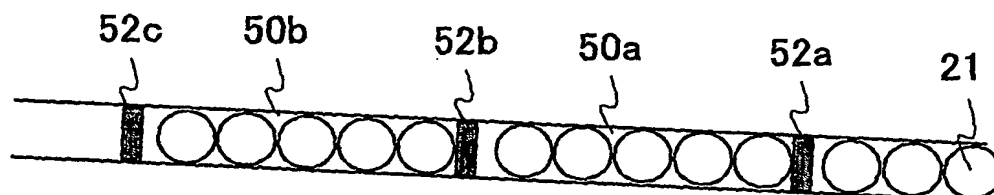


図 17 H

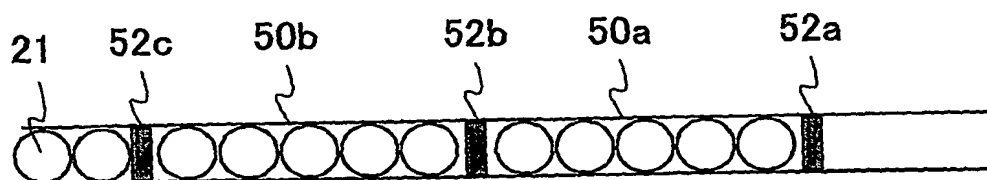
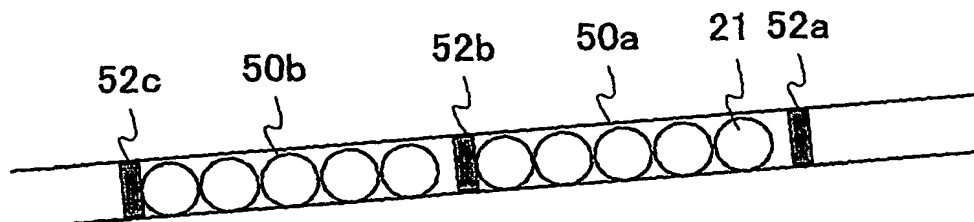


図 17 I



22 / 46

図 19

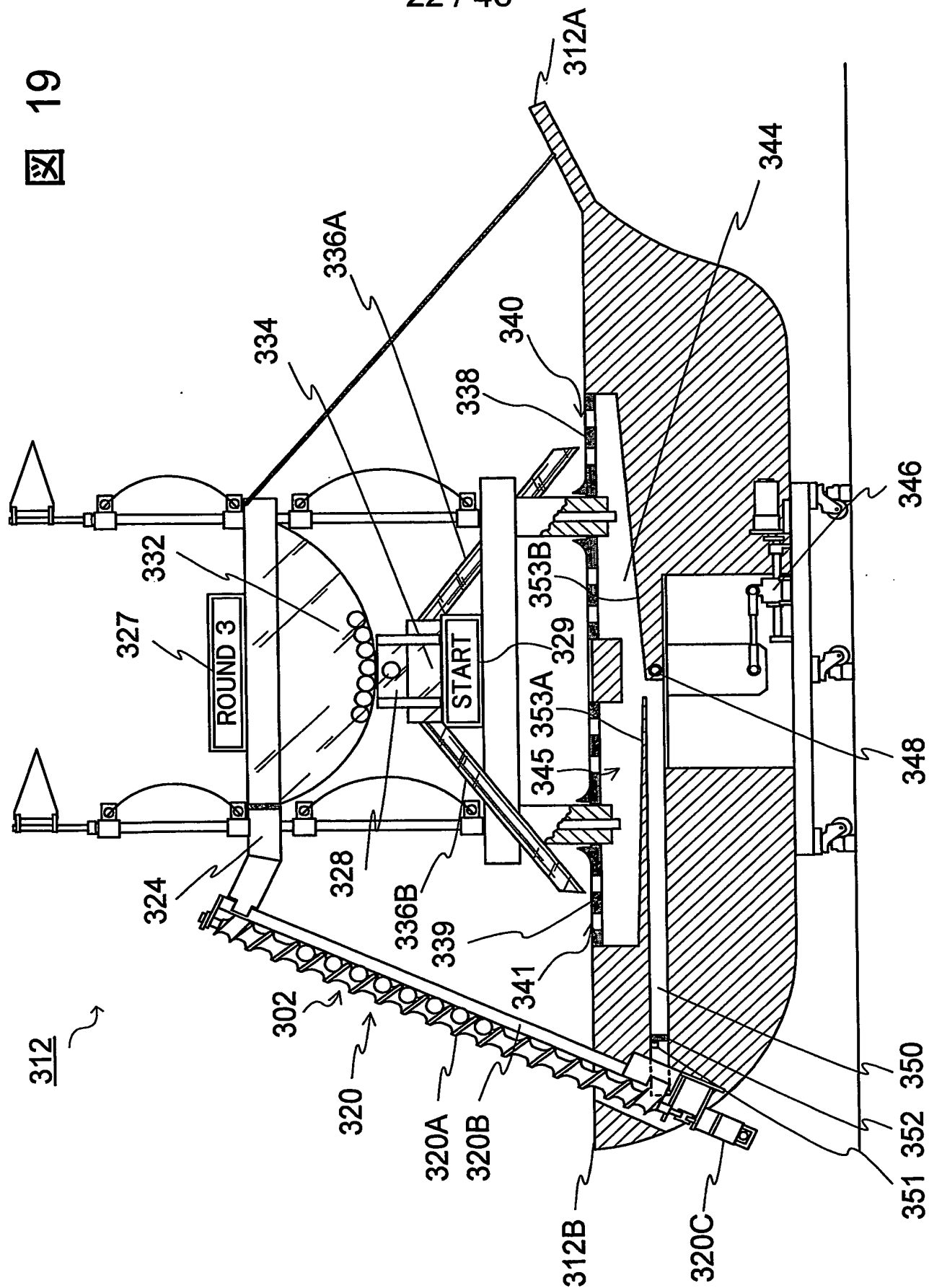


図 20

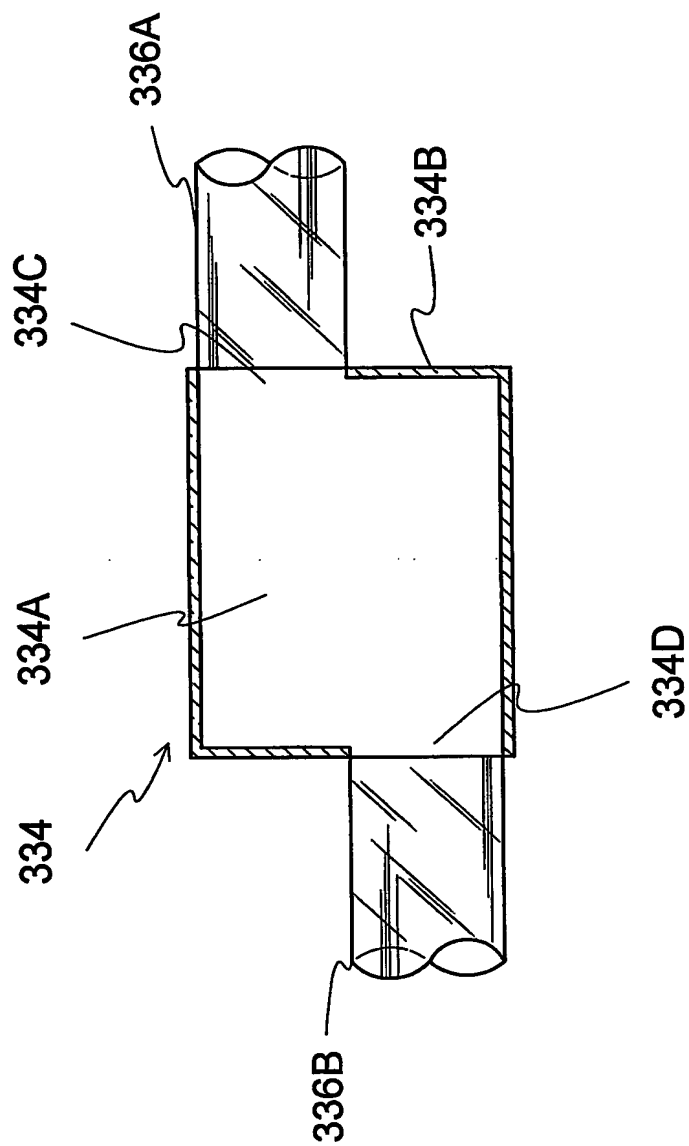
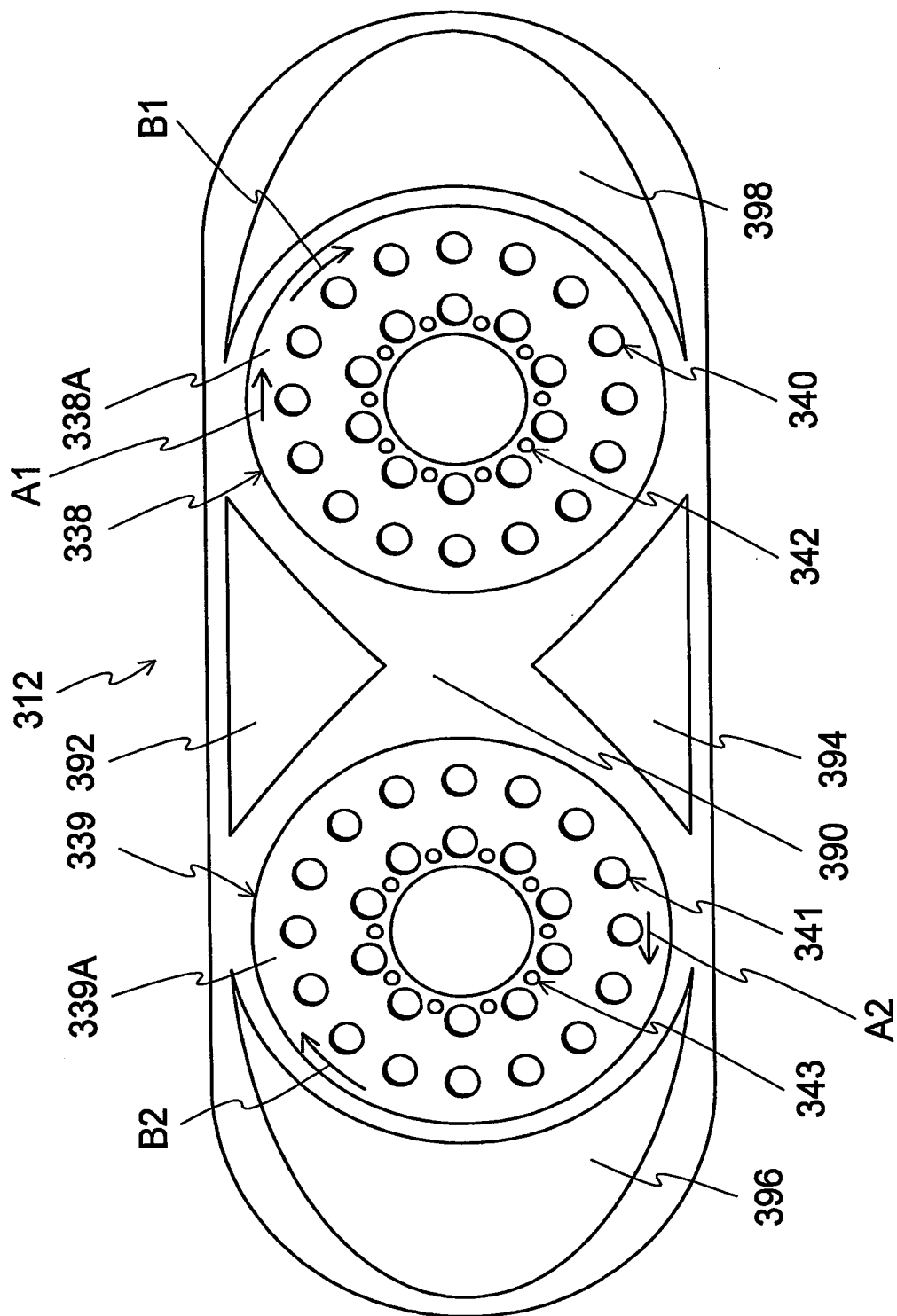
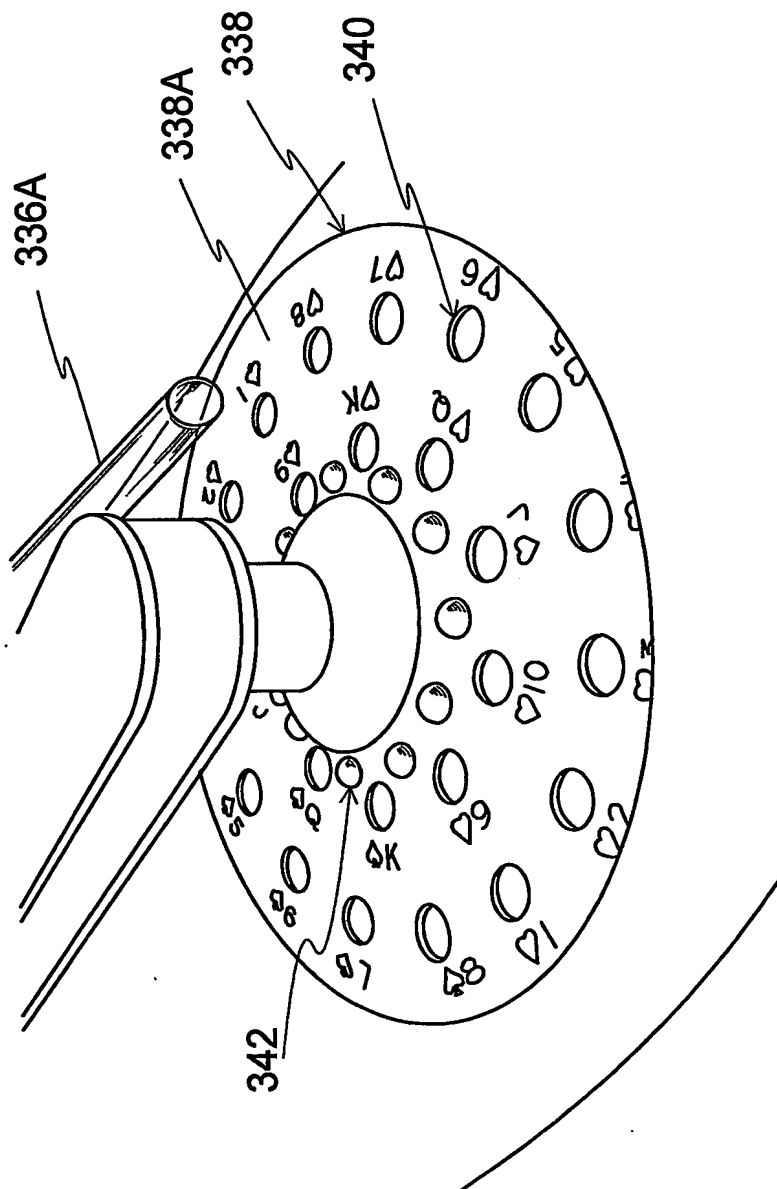


図 21



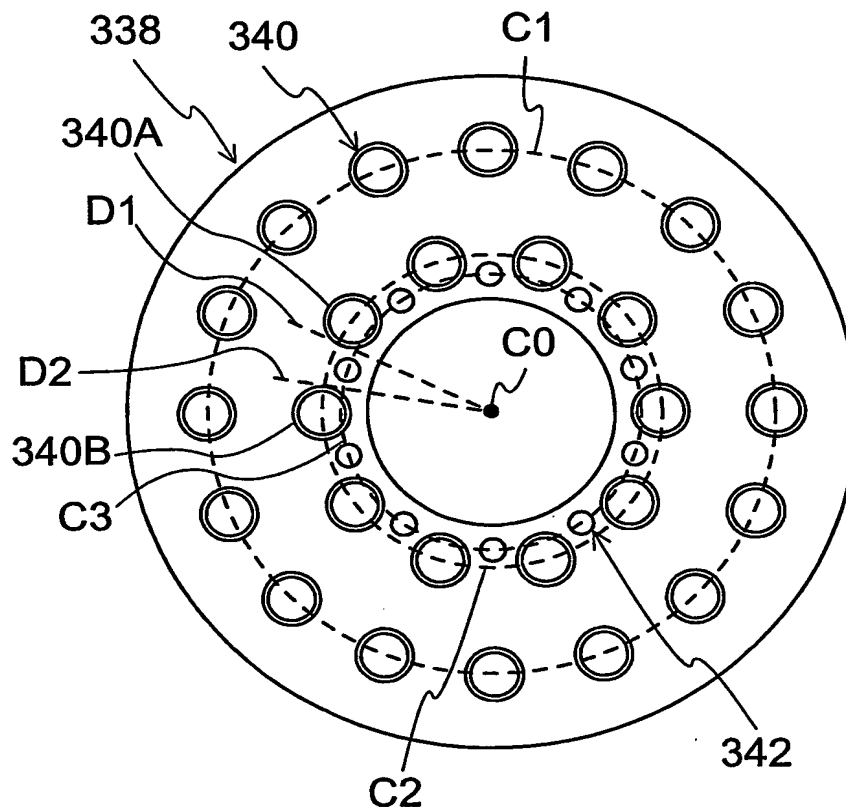
25 / 46

図 22



26 / 46

図 23



27 / 46

図 24 A

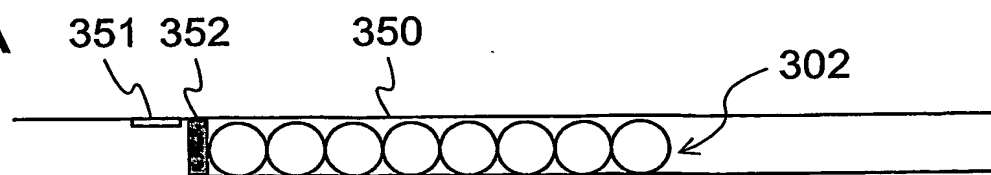


図 24 B

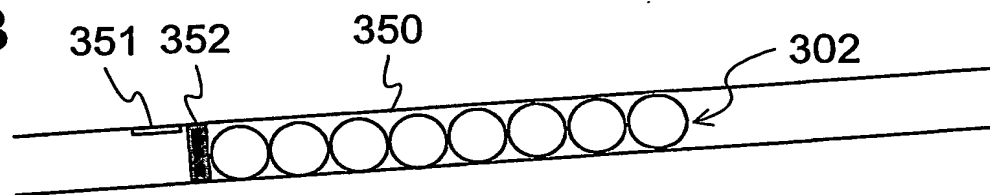


図 24 C

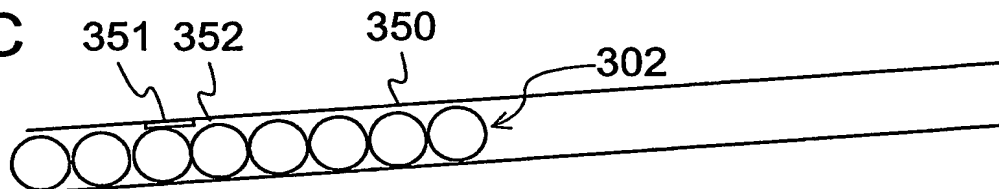


図 24 D

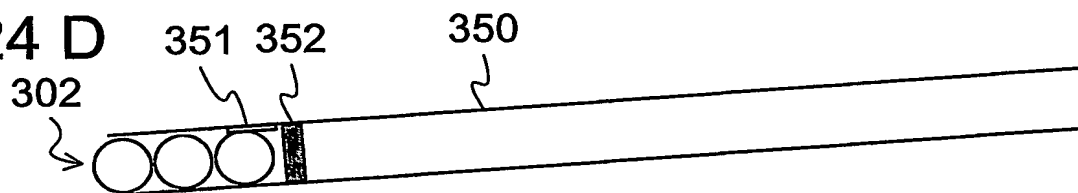


図 24 E

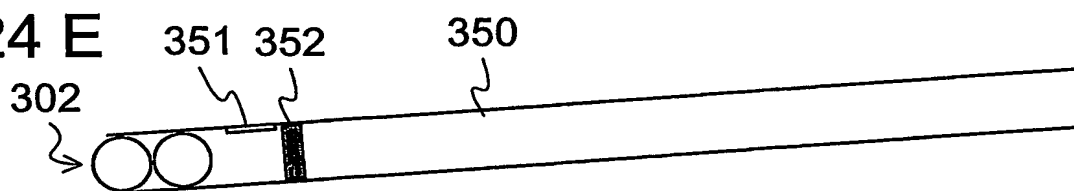


図 24 F

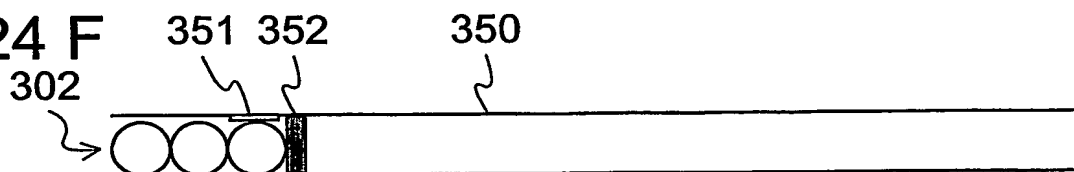


図 24 G

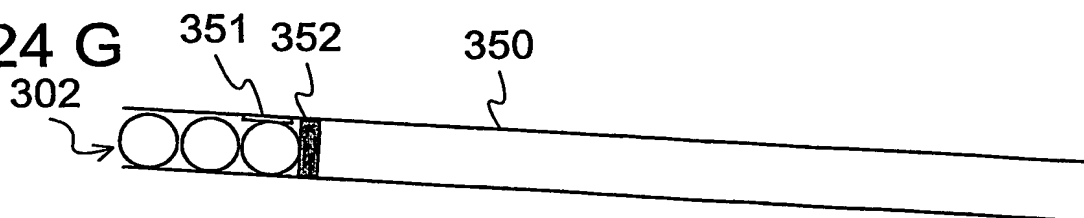


図 25

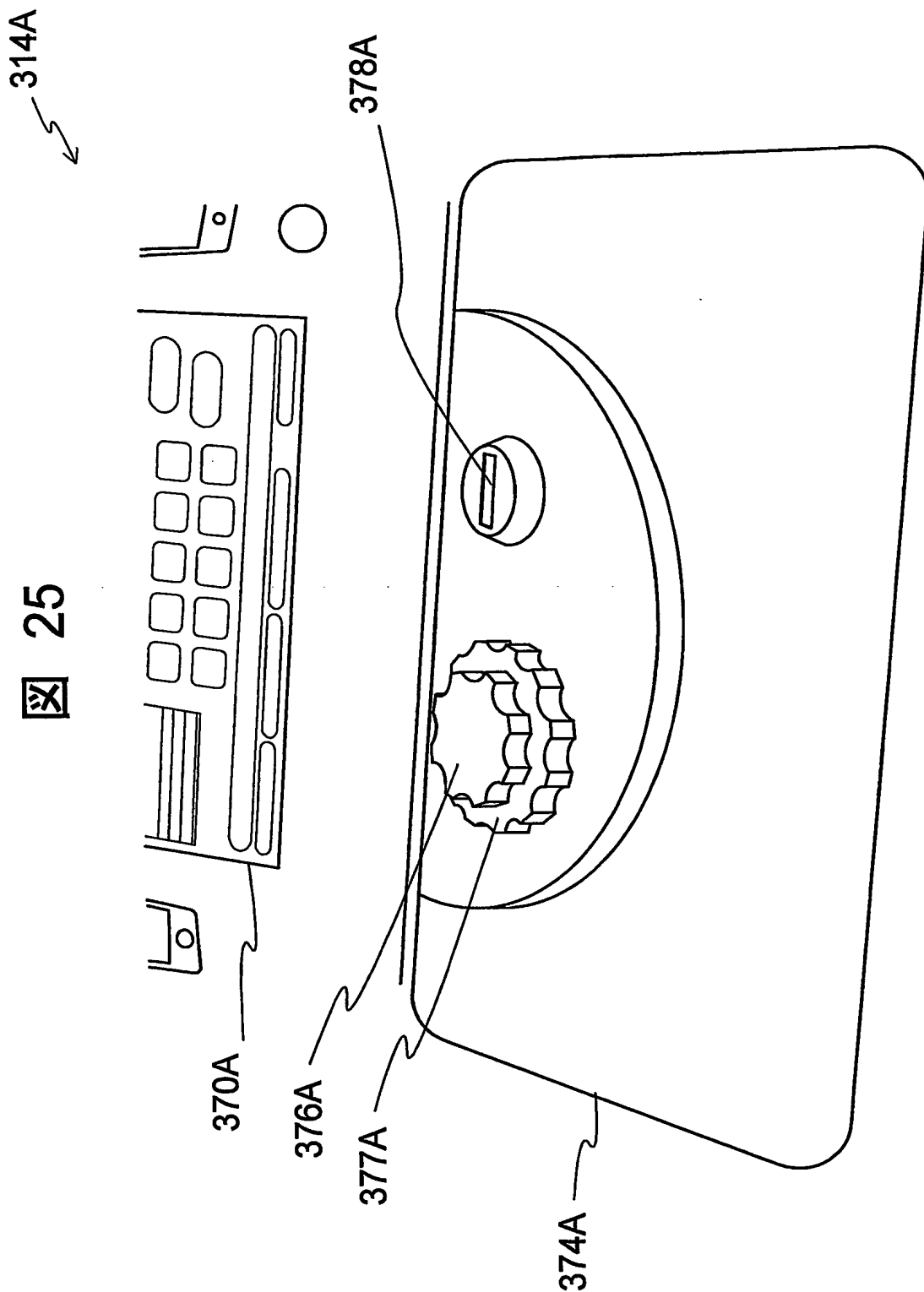
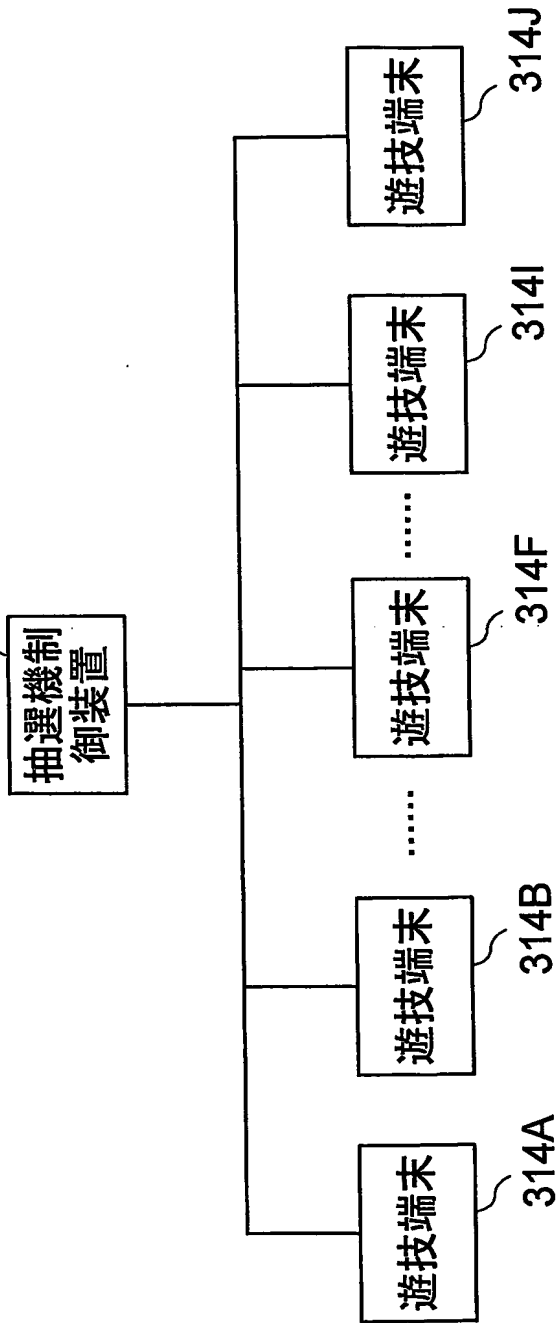


図 26

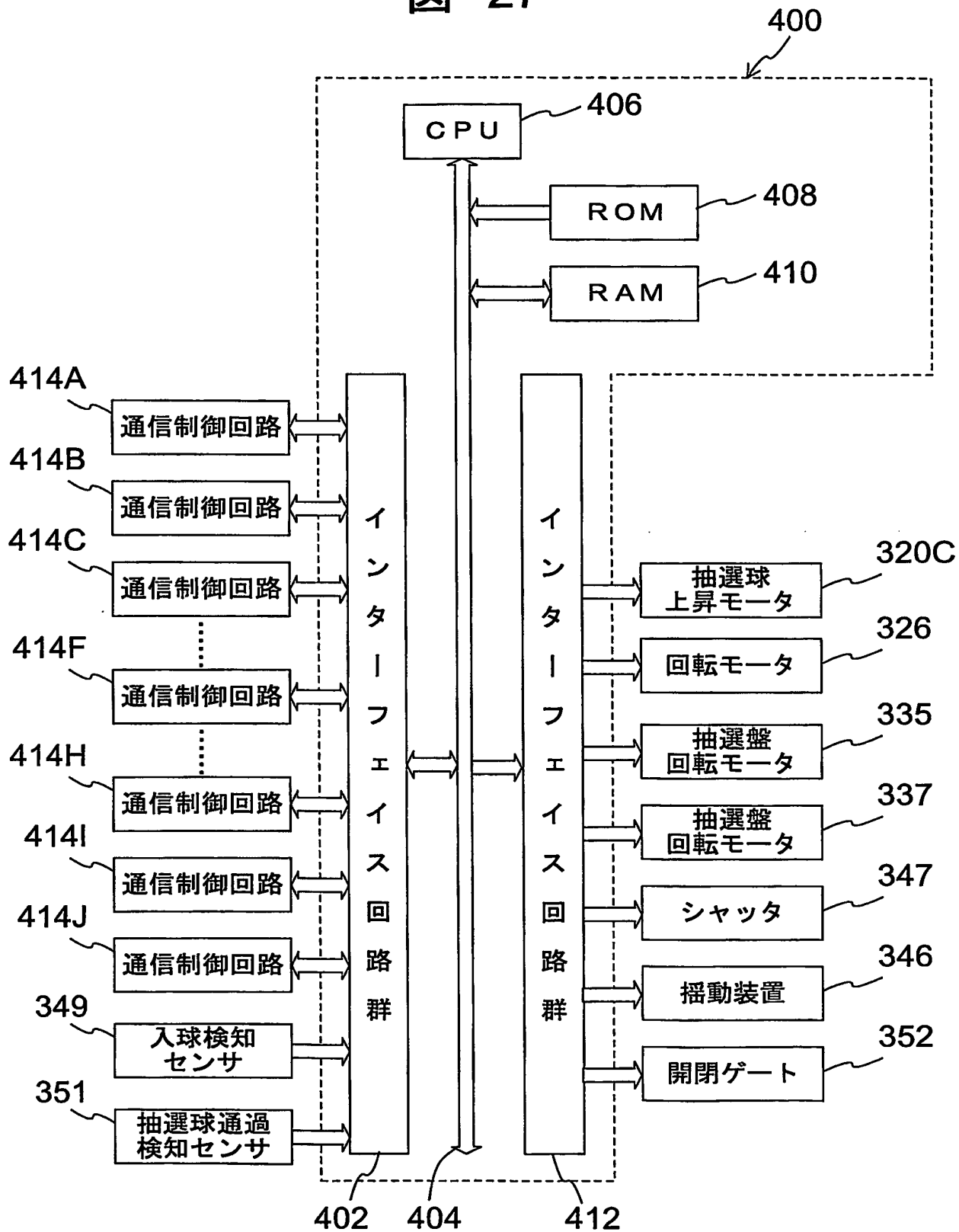
310

360



30 / 46

図 27



31 / 46

図 28

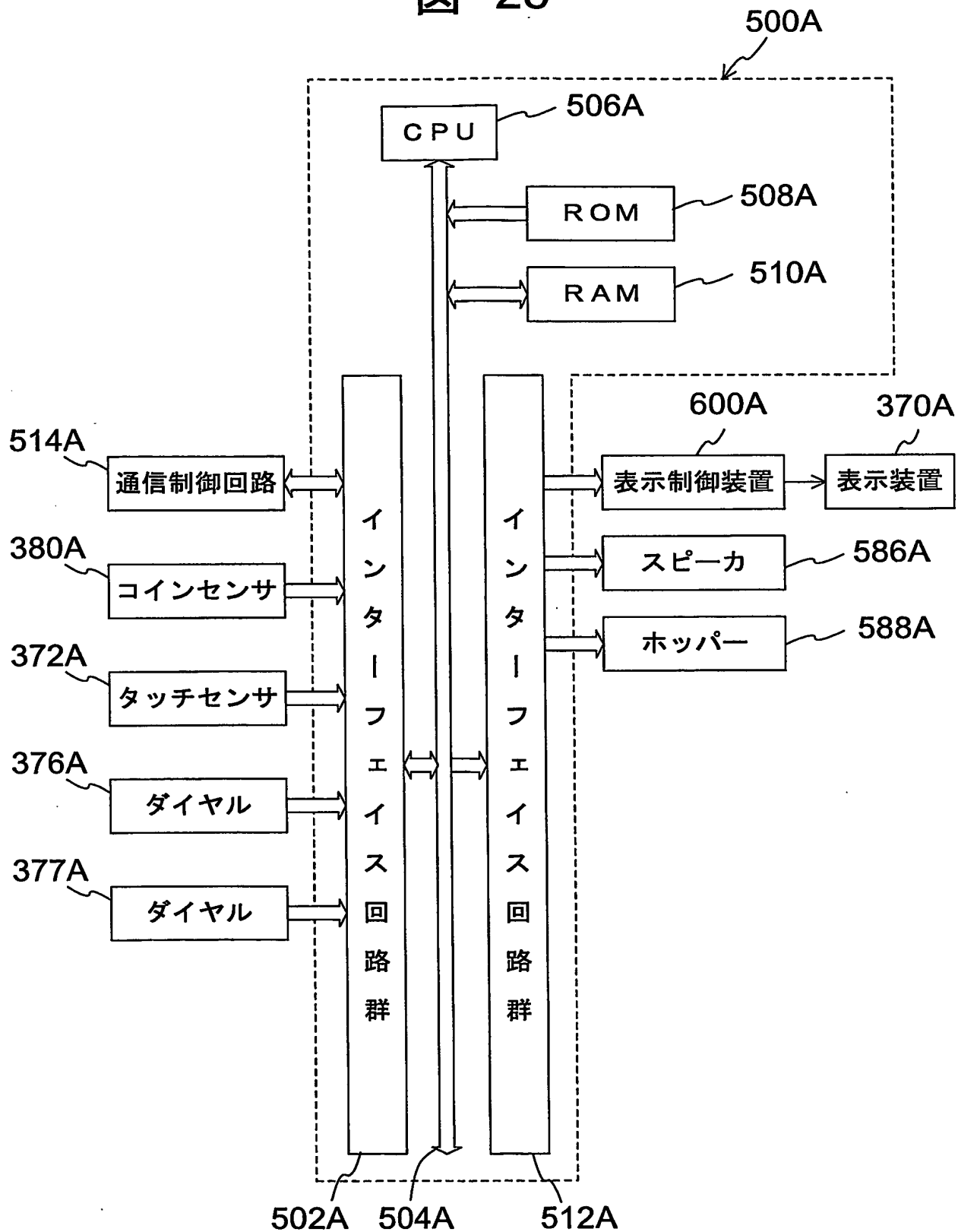


図 29

スクラッチカード 発売中

ラインオッズ

22	46	96
18	42	92
16	38	88
14	34	84
12	30	80

オッズレベル 2

3	4	5
---	---	---

IN LINE IN LINE IN LINE

ボーカオッズ

ファイブ・カード	2200
ロイヤルフラッシュ	1000
ストレートフラッシュ	700
フォー・カード	500
フルハウス	440
フラッシュ	260
ストレート	160
スリー・カード	100
ツーペア	50
ワンペア	30

オッズレベル 3

シルバー・カード

1 BET

FREE 1pt

ゴールド・カード

10 BET

X

LINE 1pt

4th ROT

481

はげれアイテム合計 × 499/500

WIN 0 PAID 0 CREDIT 291 BET 10

33 / 46

図 30

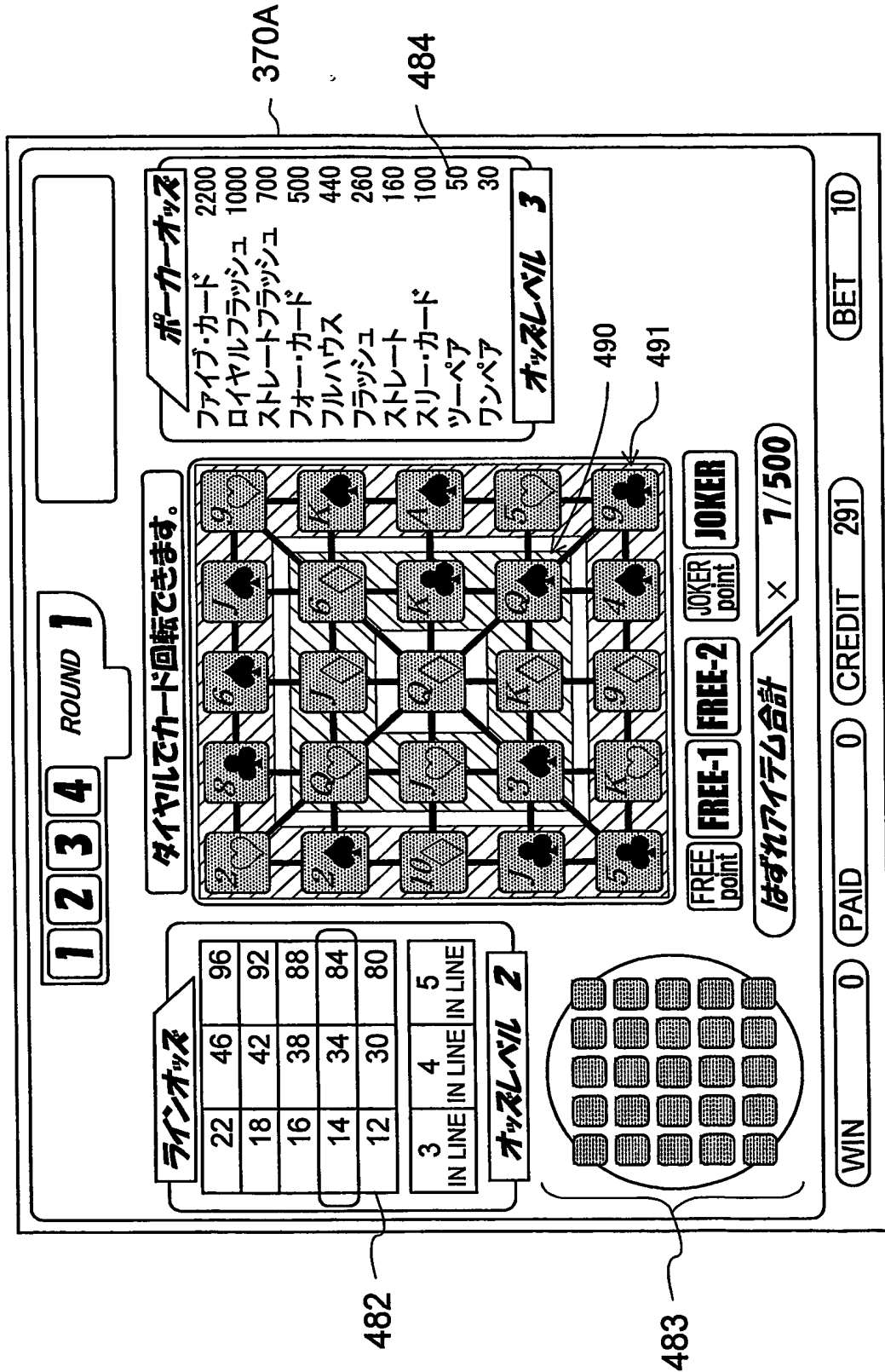
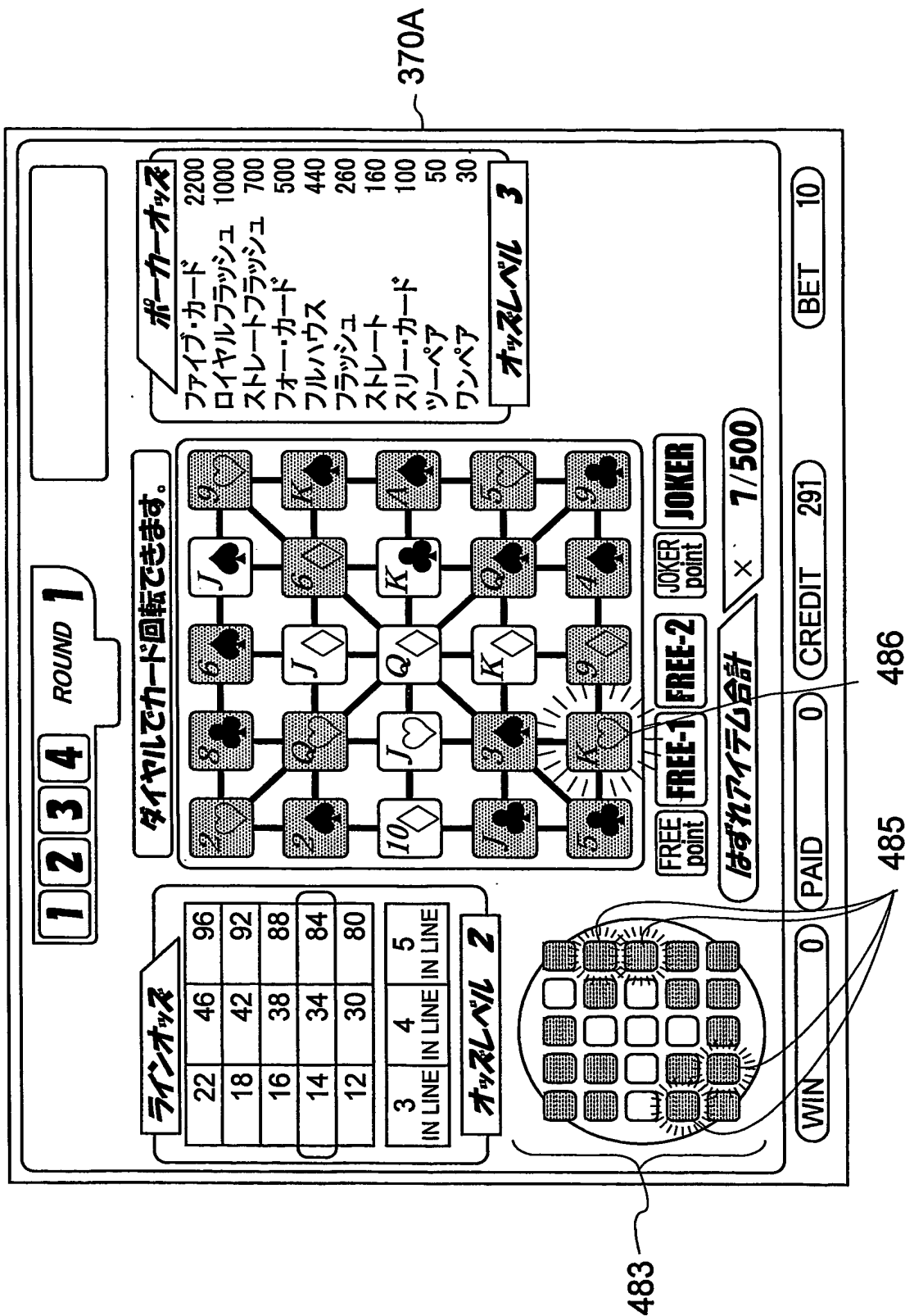
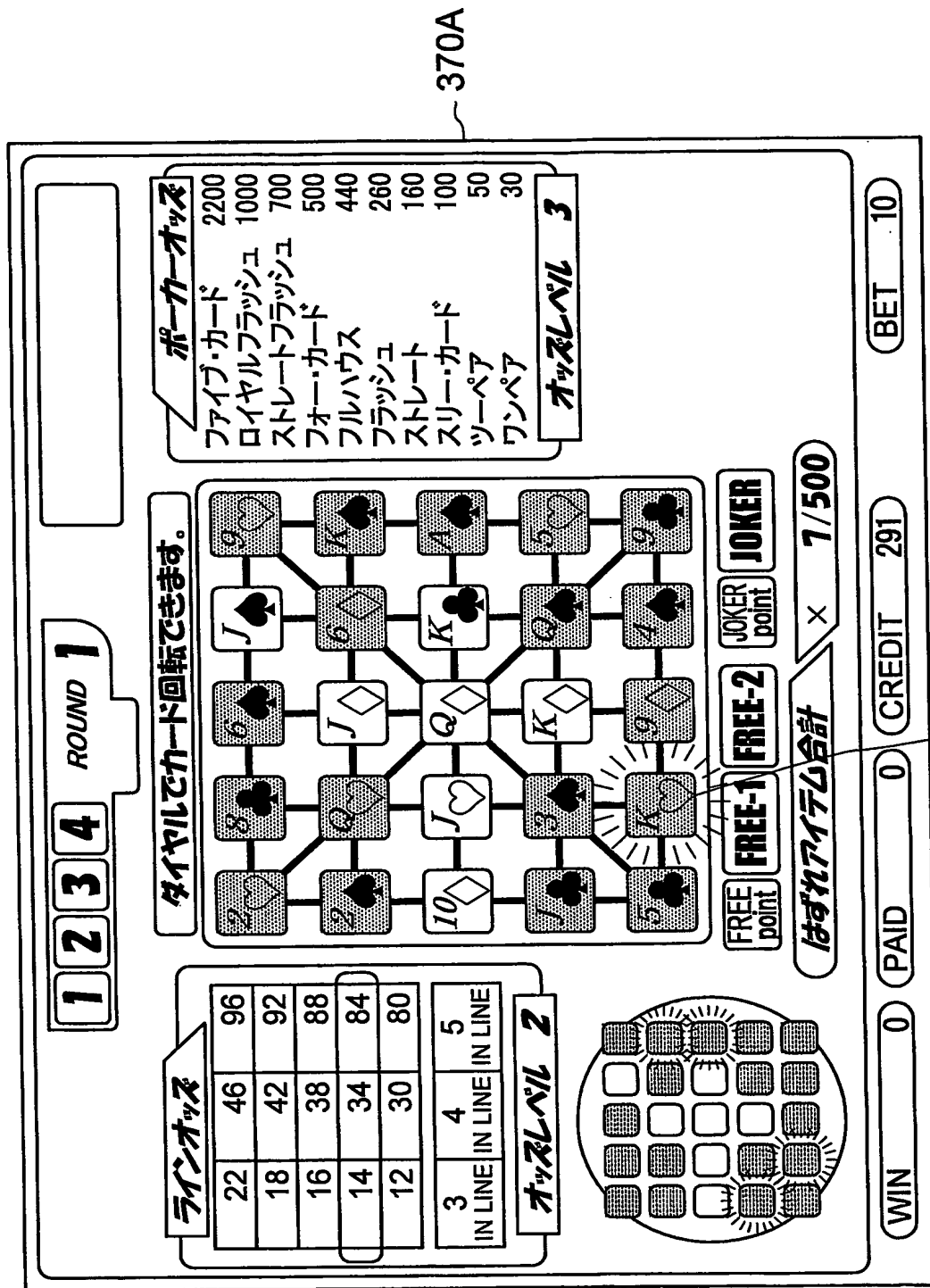


図 31



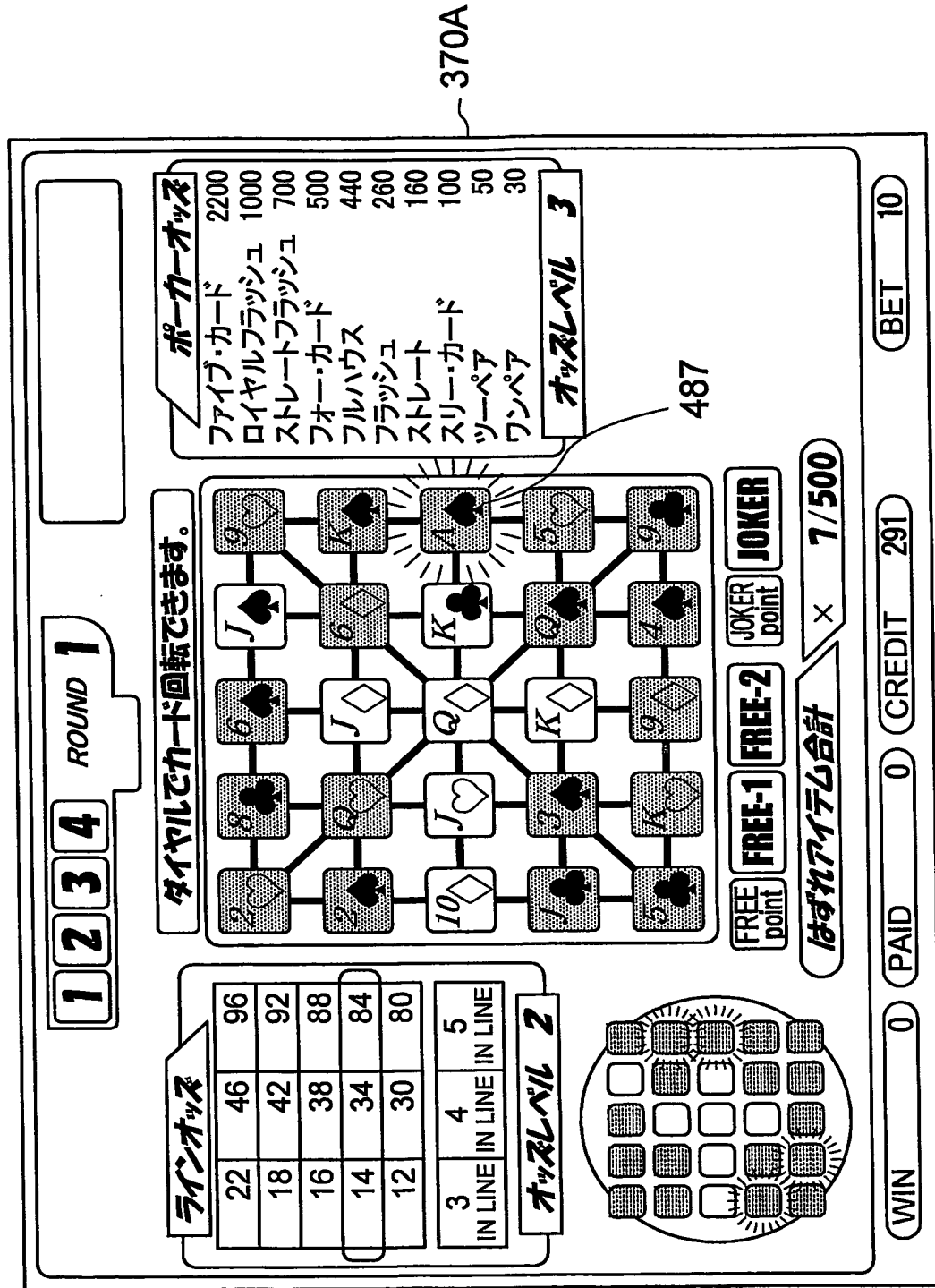
35 / 46

図 32 A



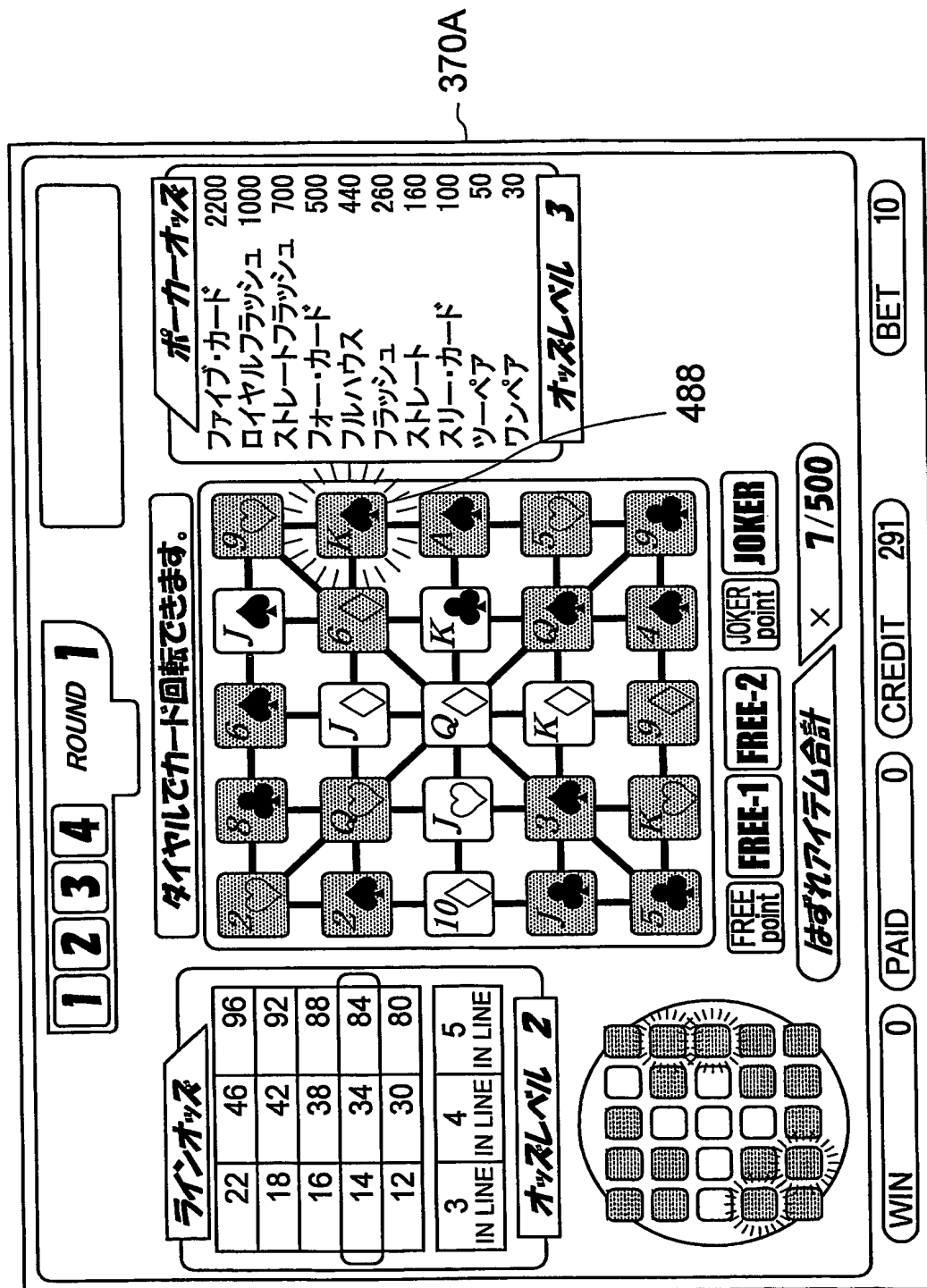
36 / 46

図 32 B



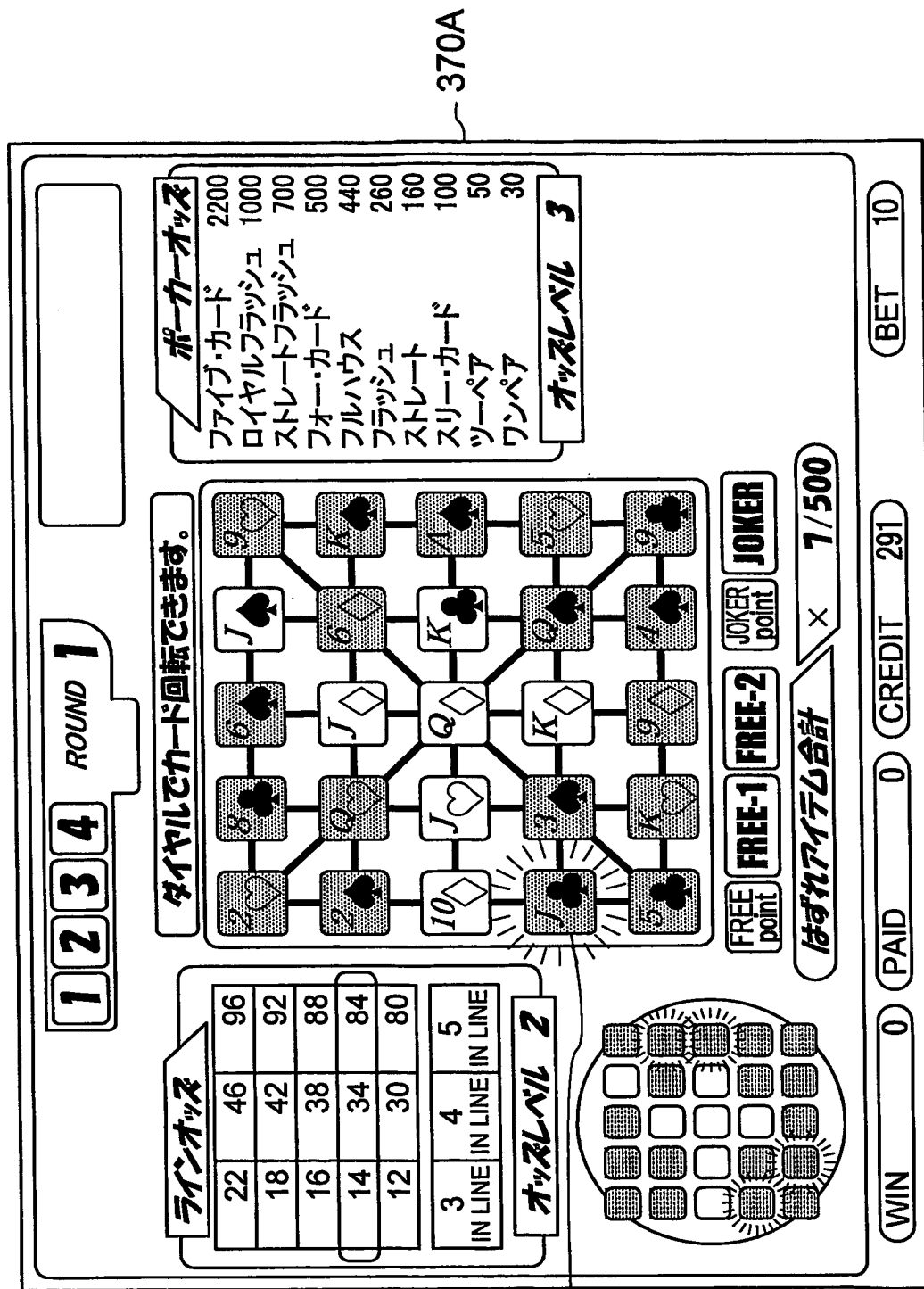
37 / 46

図 32 C



38 / 46

図 32 D



39 / 46

図 33

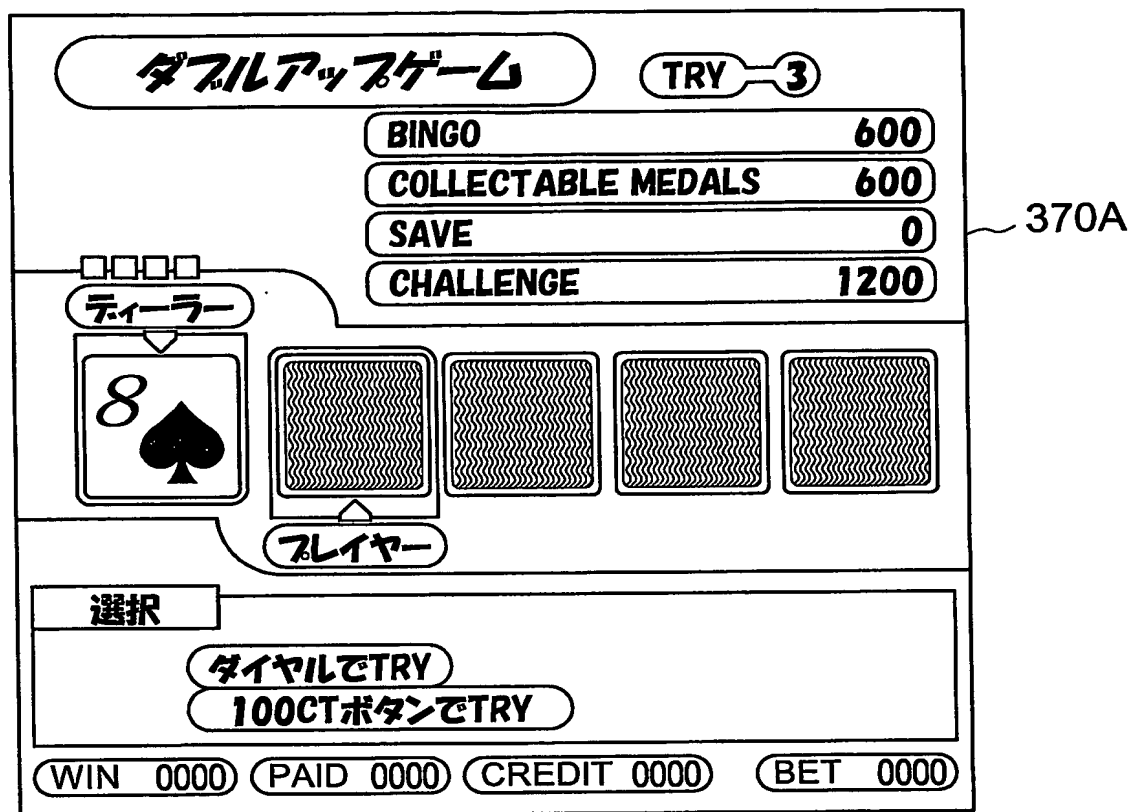
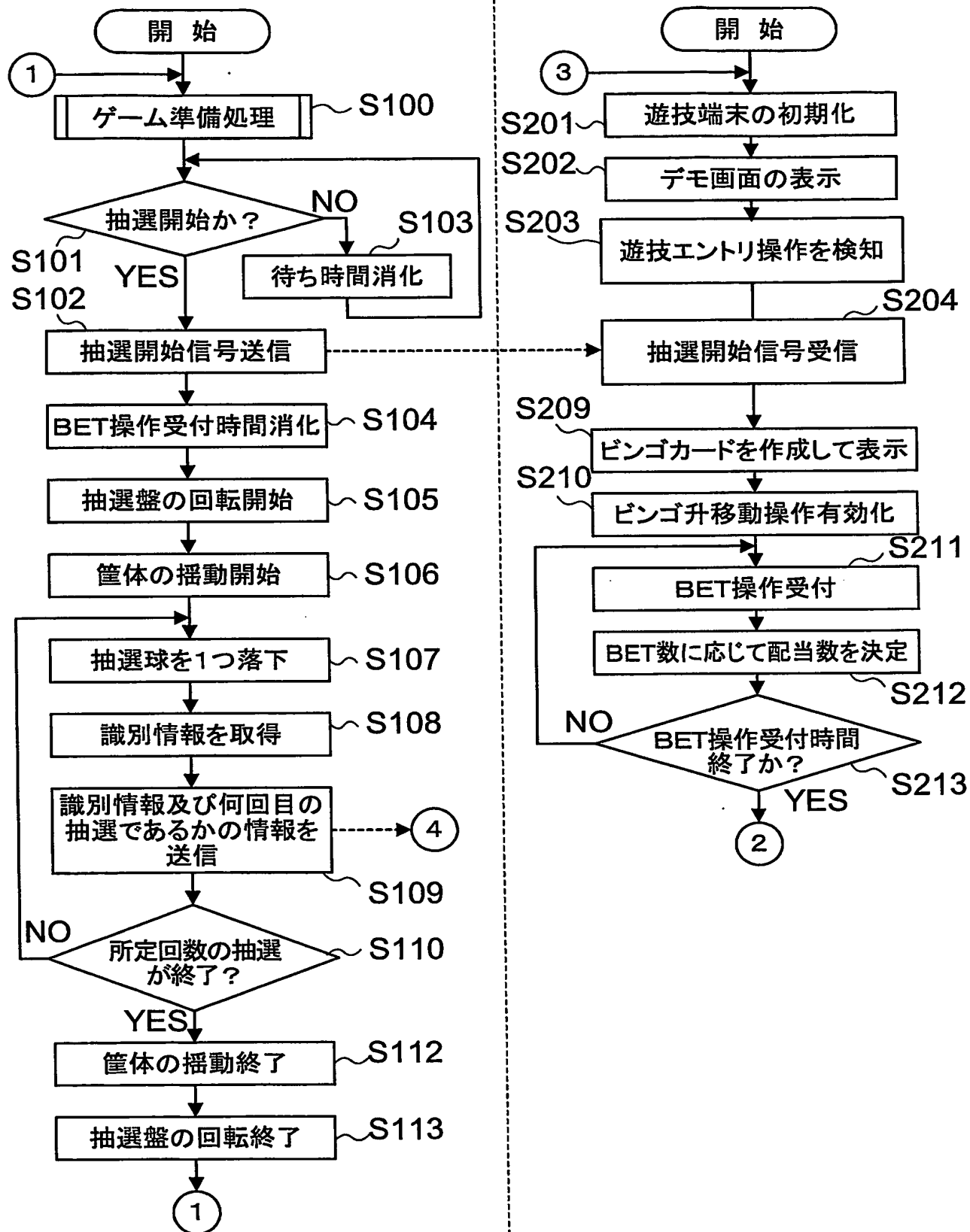


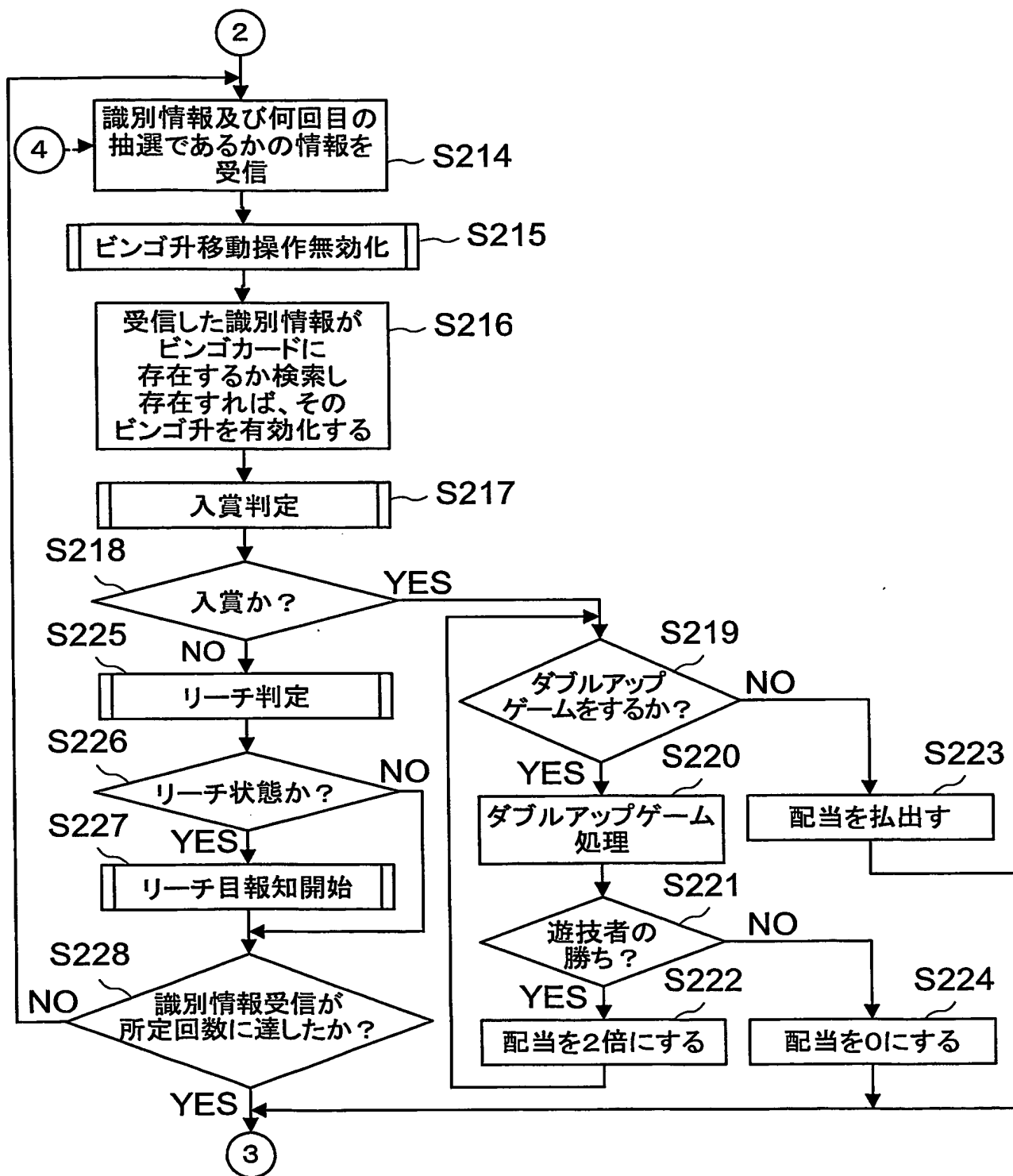
図 34

40 / 46



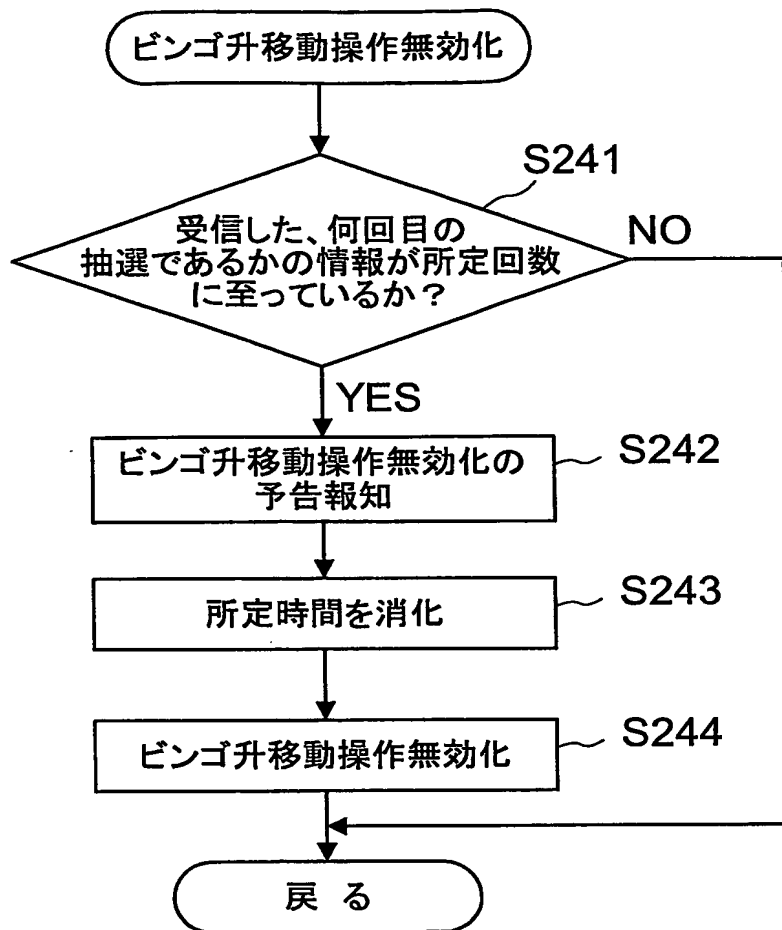
41 / 46

図 35



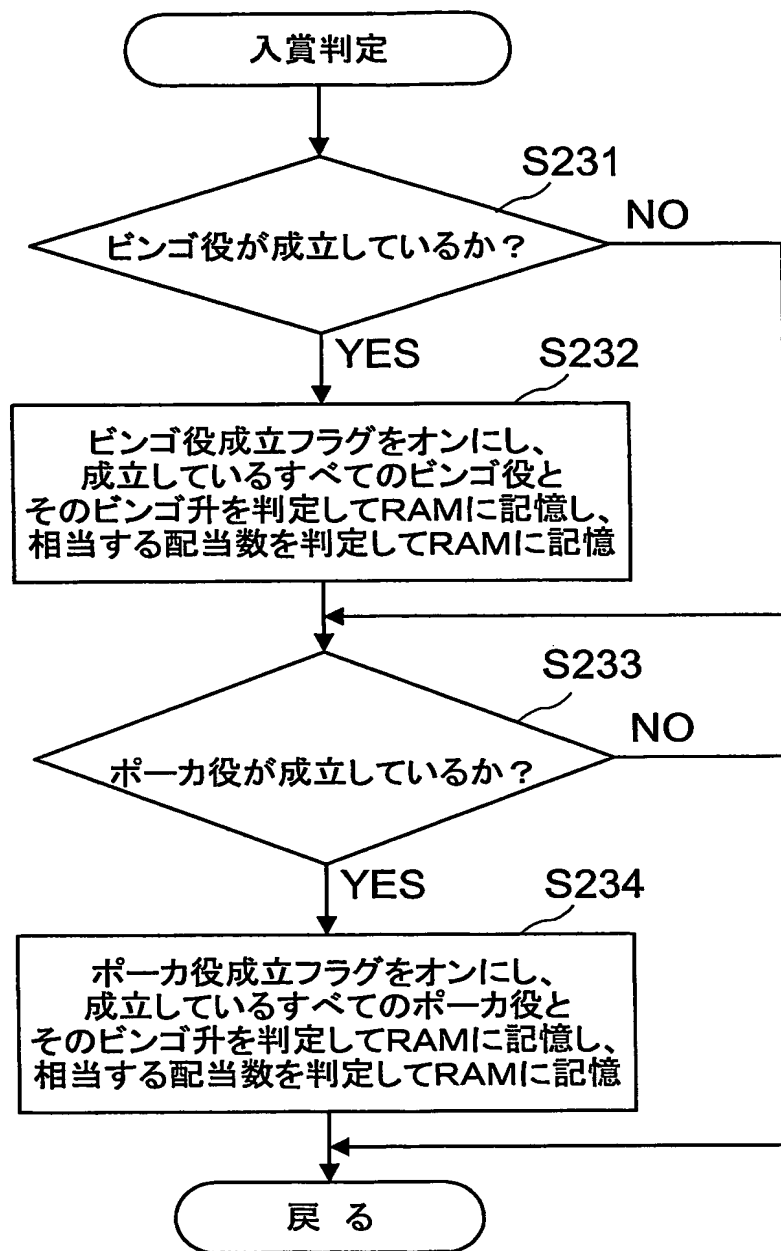
42 / 46

図 36



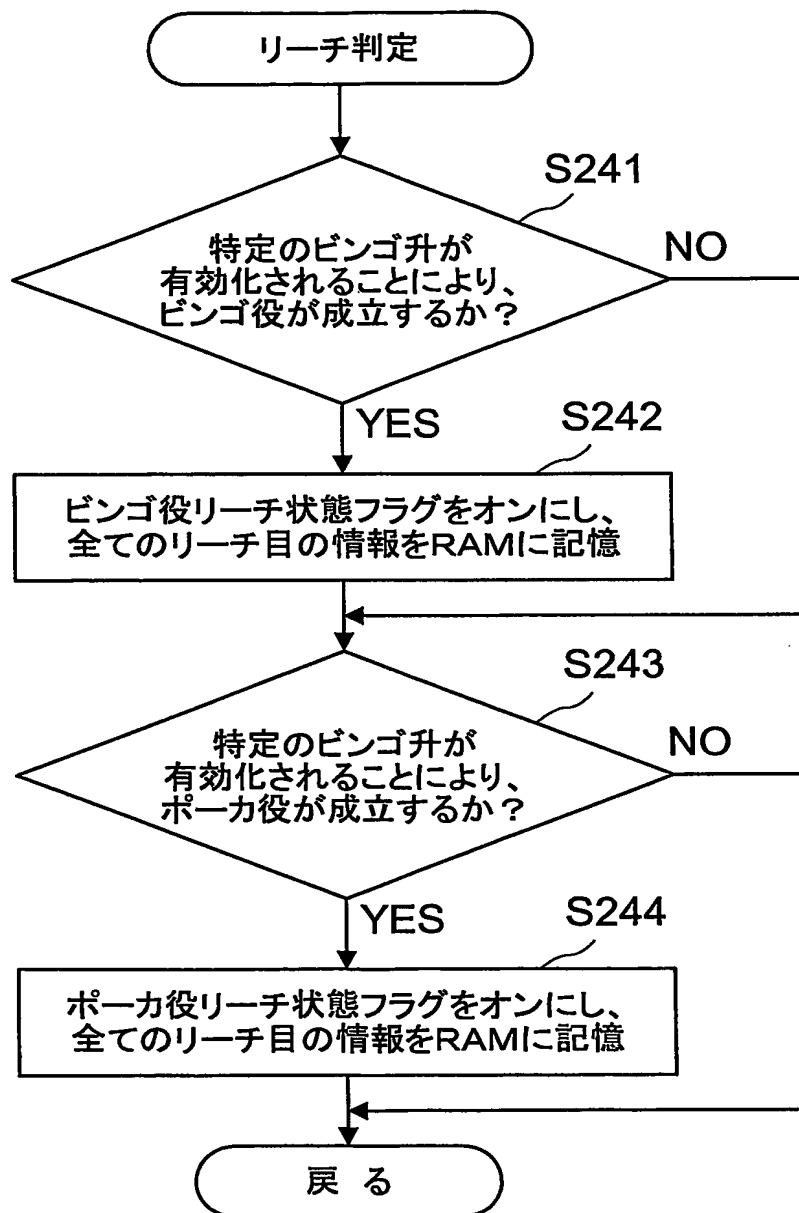
43 / 46

図 37



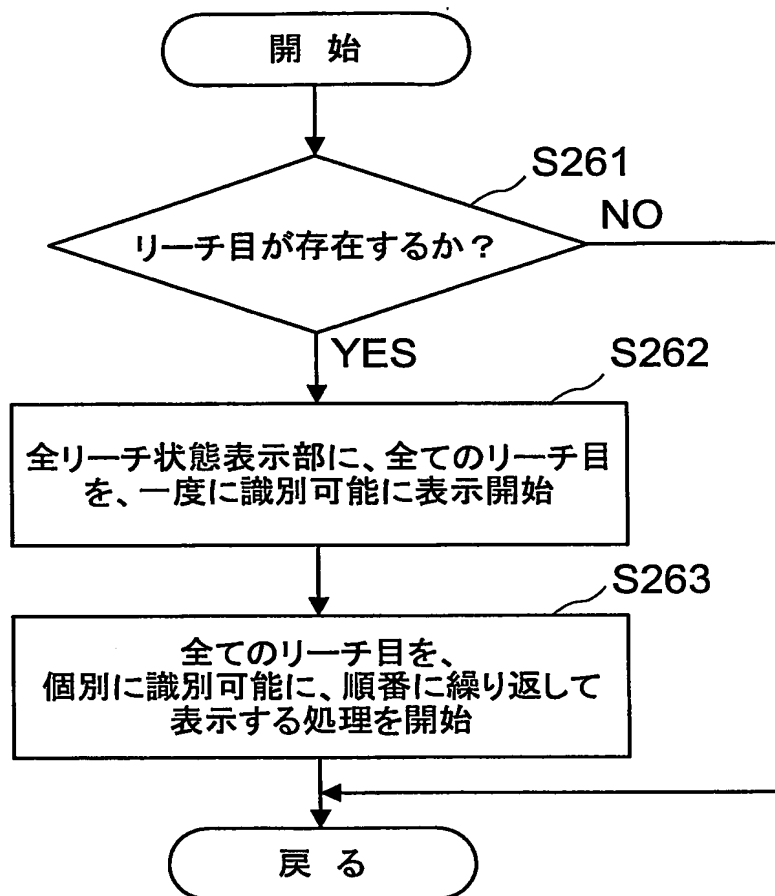
44 / 46

図 38



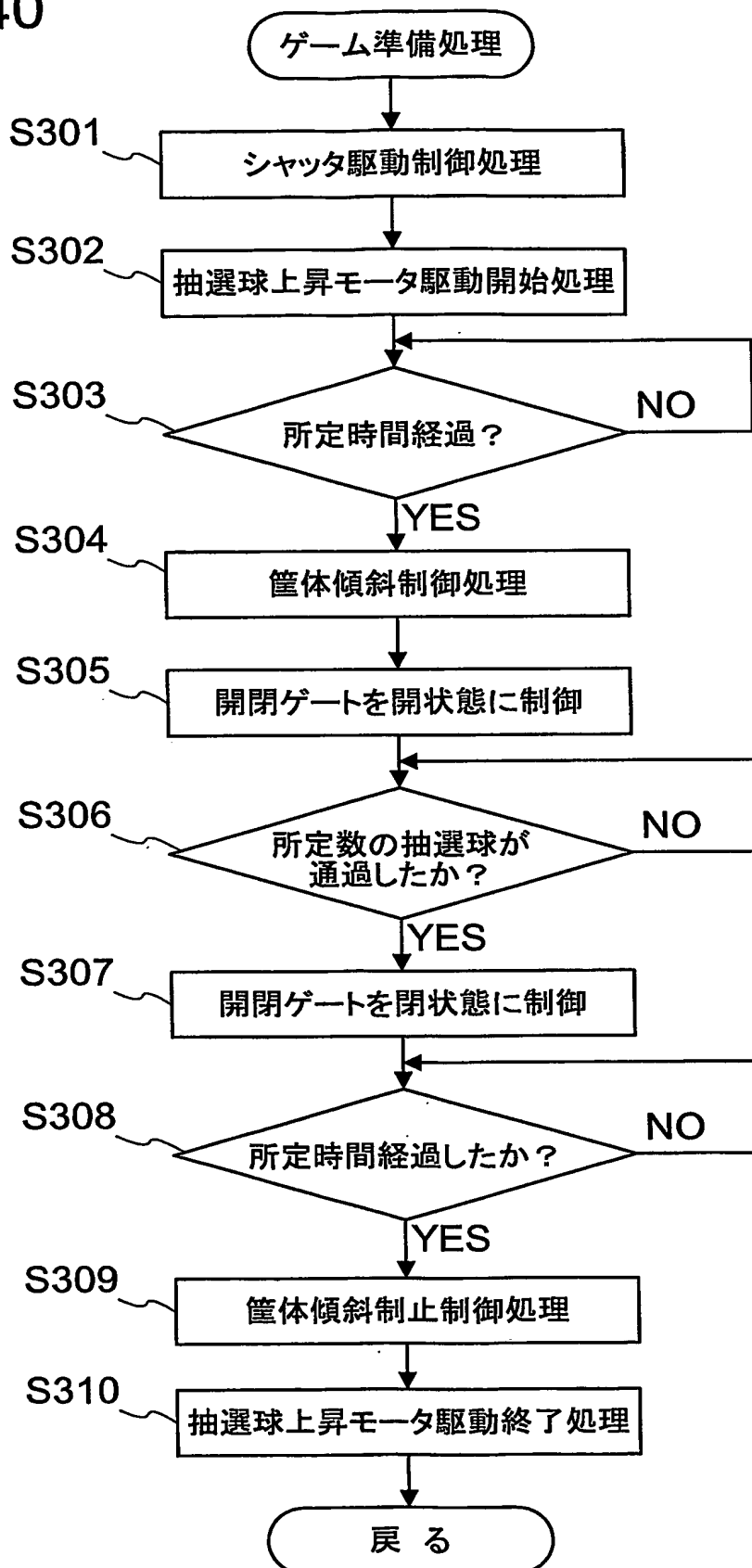
45 / 46

図 39



46 / 46

図 40



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/JP03/11439

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER
Int.Cl⁷ A63F3/06, 5/02

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)
Int.Cl⁷ A63F3/06, 5/00, 5/02, 9/00, 9/26

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched
Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2003
Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2003 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2003

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2589644 Y2 (Taito Corp.),	1-3
A	20 November, 1998 (20.11.98), Full text; Figs. 1 to 32 Full text; Figs. 1 to 32 (Family: none)	4-6
A	JP 8-191918 A (Capcom Co., Ltd.), 30 July, 1996 (30.07.96), Full text; Figs. 1 to 9 (Family: none)	4-6
A	JP 10-137388 A (Konami Co., Ltd.), 26 May, 1998 (26.05.98), Full text; Figs. 1 to 43 & CN 1180578 A	4-6

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier document but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family
---	--

Date of the actual completion of the international search
04 December, 2003 (04.12.03)

Date of mailing of the international search report
24 December, 2003 (24.12.03)

Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F 3/06, 5/02

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ A63F 3/06, 5/00, 5/02, 9/00, 9/26

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2003年
 日本国登録実用新案公報 1994-2003年
 日本国実用新案登録公報 1996-2003年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X	JP 2589644 Y2 (株式会社タイトー) 1998. 11. 20 全文, 第1-32図	1-3
A	全文, 第1-32図 (ファミリーなし)	4-6
A	JP 8-191918 A (株式会社カプコン) 1996. 07. 30 全文, 第1-9図 (ファミリーなし)	4-6
A	JP 10-137388 A (コナミ株式会社) 1998. 05. 26 全文, 第1-43図 & CN 1180578 A	4-6

☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

04. 12. 03

国際調査報告の発送日

24.12.03

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
 郵便番号 100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

土屋 保光

2N

9233

電話番号 03-3581-1101 内線 3276